Pirmasis Lietuvoje leidinys kompiuterinių žaidimų mėgėjams • kaina 5 Lt

KIBERZONA

4/98

www.coolzone.lt/kiberzona



DIE BY THE SWORD
RESIDENT EVIL2 (SPS)

GORE
SHADOWMAN
C&C:TIBERIUM SUN

UBIK

BATTLE ZONE
MIGHT AND MAGIC 6

Žaidimų pasaulio naujienos
Pagalbos tarnyba
QUAKE II turnyras Lietuvoje



Visus KIBERZONOS numerius galima nusipirkti:

Vilniuje, Kompiuterių salone, Verkių g. 29, knygyne LITTERULA, Basanavičiaus g. 17; Kaune, knygyne SMALTIJA, Kęstučio g. 17, Panevėžyje, UAB BIZNIO KONTAKTAI, Smėlynės g. 18 - 3; Kompiuterių Centras, Vilniaus 5; Klaipėdoje, UAB "Megaomas", Rūtų g. 9, Šiauliuose, "Žiburio knygyne", Vilniaus 213.

Leidžia: firma "Pusė".
Vyr. redaktorius — R. Jakštas.
Direktorius — R. Serva, tel. (25) 443944.

Videokompiuteriai ir videožaidimai žaidimai:
Gediminas Cibas.

Autoriai:
Wir2ality, Ryg, Cyber Dragon, ir kiti žaidėjai.

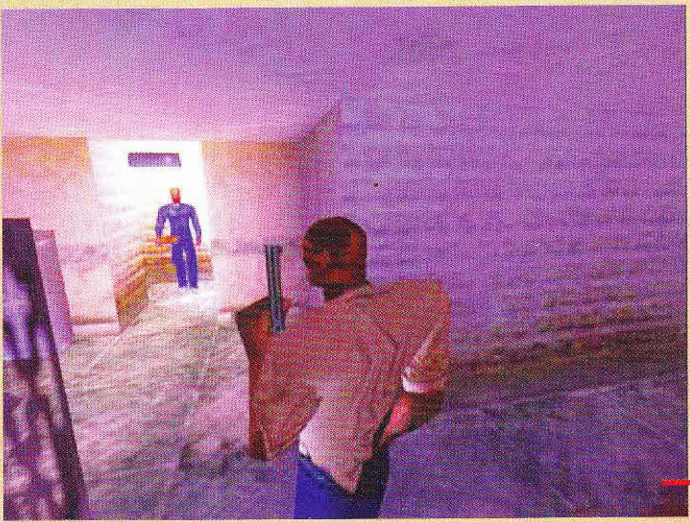
Maketavo: I. Jakštienė.

Mums rašykite:
Vilnius 2014, KIBERZONA,
arba e-mail: kiberzona@post.5ci.lt

ISSN 1392 - 4915
Rankraščiai nerecenzuojami ir negrąžinami.
Už reklamos turinį redakcija neatsako.
Leidinys pradėtas leisti 1997 metų sausio mėn.
Indeksas 5189.
Spausdino UAB "Panevėžio spaustuvė", Beržų g. 52, Panevėžys.
Užs. Nr.1133.
Spalvų skaidymo darbus atliko UAB "Spalvų skaidymo studija", Gedimino pr. 1, Vilnius.

Tiražas 8 000 egz.







Šiame numeryje skaitykite:

Kas naujesnio?

Kompiuterių pasaulio ir žaidimų naujienos

Žvilgsnis į priekį

GORE
SHADOWMAN
20 000 LEAGUES: THE ADVENTURE
KKnD 2: CROSFIRE
REQUEM: WRATH OF THE FALLEN
HERETIC II
CARNIVORES
AKOLYTE
REVENANT
GABRIEL KNIGHT III
C&C: TIBERIUM SUN

Žaidimų aprašymai

ULTIM@TE RACE PRO
G-POLICE
DIE BY THE SWORD
TEKKEN trilogija (SPS)
TEX MURPHY: OVERSEER
UBIK
EARTH 2025
RESIDENT EVIL 2 (SPS)
BIRTHRIGHT: THE GORGON's ALLIANCE
BATTLEZONE
MIGHT AND MAGIC 6

Geimeriai siūlo

Žingsnis po žingsnio

INTERSTATE'76 (pabaiga)
TOMB RAIDER 2

QUAKE zona

Nužudyk savo Artimą (kuo daugiau kartų)...
... arba QUAKE II turnyras

QUAKE II Capture The Flag

Skelbimai, pagaalbos tarnyba, mums rašo ir dar kai kas

Ne kartą esame girdėję, kad Lietuva – tai Europos centras. Tačiau vertinant kompiuterinių žaidimų rinką, to tikrai nepasakytum. Iki šiol nė viena žaidimus gaminanti kompanija Lietuvoje neturi savo oficialaus atstovo. Tiesa, yra kelios nedidelės firmos, parduodančios originalius žaidimus. Bet mes, geimeriai, ar galime pasidžiaugti bent viena kompiuterinių žaidimų parduotuve? Gali tik pasvajoti apie kvieste kviečiančias užeiti, pilnas įvairiausių spalvotų dėžučių vitrinas. Ne vienas, klausydamas iš svečių šalių grįžusio draugo pasakojimų varvina seilę ir sapnuoja stebuklingus sapnus apie "Kompiuterinių žaidimų pasaulį", į kurį įžengus net akys raibsta: įvairiausi žaidimų kompiuteriai ir jų priedai, žaidimai, žurnalai, plakatai, žaislai... Čia pat galima ir pažaisti prisėdus prie kokio kompiuterio. Galva svaigsta nuo tokios laimės... Bet... Mums, lietuviams, ko gero, dar labai ilgai teks laukti tokios šventės. Todėl ir tenkinamės piratine produkcija ir mintyse dėkojame dėdėms piratams už galimybę žaisti patį geriausią, patį naujausią, be galo lauktą žaidimą. Ir mes, KIBERZONOS leidėjai, kartu su visais kitais laukiame atkeliaujant į Lietuvą naujausio žaidimo piratinės versijos, o ją gavę, skubame kuo greičiau įveikti žaidimą, kad galėtume apie jį parašyti. Tačiau, mes, toli gražu nemanome, kad piratavimas – labai gerai. Kaip ir visos kitos, ši "lazda" taip pat turi du galus. Laimė, jei žaidimas gerai "nulaužtas", o jei ne?.. Dar blogiau, jei tas žaidimas labai geras.

Todėl belieka tik laukti, kada pagaliau pradėsime gyventi geriau ir žaidimus gaminančios kompanijos pastebės, kad Europos centre geimeriai taip pat žaidžia.

Cyber Dragon

Daugelio laukiamą žaidimą DUNE 2000 kompanija "Westwood Studios" pristatys garsioje "Electronic Entertainment Expo" parodoje. Jį numatoma išleisti liepos mėnesį.

Pasaulinė žaidimų gamintojų visoms platformoms paroda "E3Expo" (Electronic Entertainment Expo) užėmė 534000 kvadratinių pėdų plotą. Tai galima palyginti su 35 futbolo laukais. 440 dalyvių pristatė daugiau nei 1600 žaidimų bei mokymo programų.

"Monolith" (BLOOD) kompanija savo naujai sukurtą grafinį varikliuką "Direct Engine" pervardino į "LithTech Engine". Jis bus panaudotas žaidimuose BLOOD 2 : THE CHOSEN ir RIOT.

"Red Orb Entertainment" oficialiai pareiškė apie "Broderbund Software" projektą PRINCE OF PERSIA 3D. Kaip matome, nuo savo pirmtako jis skirsis įdiegtomis 3D scenomis su statine kabančia kamera. Numatoma išleidimo data: 1999 m. pradžia.

Naujas projektas CAVEMAN JOE, gaminamas "Tyke Studios" vyrukų, atrodys kaip WARCRAFT, MARBLE OF MADNESS ir MYTH mišinys. Bus 3Dfx ir Direct 3D "native" palaikymas. 24 misijos plius naujų misijų parsisiuntimas iš jų puslapio.

Korporacijai "Aztech New Media" suteikta teisė išleisti pirmą *add-on* STARCRAFT žaidimui. Jis pramintas INSURRECTION.

"Virgin Interactive" ruošiasi šių metų pabaigoje išleisti DUEL: THE MAGE WARS – *action/strategy* žanro žaidimą, kur jums teks žaisti magą pradinuką ir... pliekti visus priešus ta savąja magija.

Lentynose jau pasirodė HEXEN 2 pridėtinis priedas PORTAL OF PRAEVUS. Jame yra naujų lygių, ginklų ir t.t.

"Interplay Productions" viešai paskelbė apie savo naują projektą – STARTREK: KLINGON ACADEMY, kosminių mūšių simuliatorių. Jie giriasi puikia žaidimo grafika, naujoviškais galaktikos ginklais ir didelaiais plotais. Pagrindinis veikėjas generolo Čango vadovaujamas kadetas. Kuriama "Windows 95" ir "PlayStation" terpėms.

Garsi audio plokščių gamintoja "Creative Labs" pristatė du naujus produktus iš PCI audio plokščių srities. Tai "Sound Blaster PCI 64" ir "Creative Ensoniq Audio PCI", kainuojantys atitinkamai 99,99 ir 49,99 dolerius. PCI 64 plokštę jau galima įsigyti, o "Ensoniq" pasirodys birželio pradžioje. Padidintas našumas bei atmintis semplams, galimybė mikširuoti ir pozicionuoti 3D audio, *full duplex*, DOS ir Windows terpėms tvarkyklės. Visa tai labai vilioja įsigyti šiuos komplektus šiuolaikiniams žaidimams ir garso apdorojimui.

"Accolade" pareiškė, kad gerokai išsiplėtė 1997 metais TEST DRIVE 4 ir TEST DRIVE: OFF ROAD dėka. Naujais metais išleis virš 12 žaidimų. Į šiuos planus įeina ir ketvirtosios serijos kūrimas įžymiajam STAR CONTROL, dar vadinamam STARCON. Pagyvensim — pamatysim.

"Activision" paskelbė, kad greitu laiku pasirodys du veiksmo žaidimai skirti "Nintendo 64" kompiuteriui. Pirmasis iš jų NIGHTMARE CREATURES sulaukė didelio pasisekimo ir tarp "Sony PlayStation", ir tarp PC savininkų. Antrojo žaidimo, QUAKE 2, manau pristatyti nereikia. Atsižvelgiant į tai, kad "N64" nelabai tepasisekė su pirmuoju QUAKE, nežinia ko galima tikėtis šįkart.

Šių metų lapkričio mėn. kompanija "Eidos" ruošiasi išleisti TOMB RAIDER III, o 1999 metais TOMB RAIDER IV.

Šią informaciją pateikė kompanijos vadovas Ianas Livingstone.

Atrodo, kad kompanija "Core" ruošiasi ilsėtis ant laurų ir jau planuoja kurti FIGHTING FORCE tęsinį. Žaidimas bus panašus į pirmąją dalį – jame bus tie patys keturi herojai, bet kita vertus žaidimo kovinis variklis bus daug labiau išvystytas.

Naujasis kovinis variklis leis veikėjams kautis daug sudėtingesnėmis sąlygomis – pavyzdžiui ant mašinų stogų, arba lipant laiptais. Taip pat šį kartą galima bus smogti į konkrečias priešininko kūno dalis (į kokias kompanija kol kas dar nepraneša).

Tęsinio išleidimo data kol kas dar nežinoma.

Be to, "Core" kūrėjai nėra tikri, kad visus patobulinimus bus galima įgyvendinti perdirbant žaidimą "Sony PlayStatio" sistemai. Šiuo metu vyksta testavimas mėginant nuspręsti, ar žaidimas bus skirtas "PlayStation", ar "PlayStation 2" kompiuteriui.

Geriausias 1994 metų arkadinis žaidimas pagaliau sulaukė tęsinio ir JAZZ JACKRABBIT bus vėl su mumis. Šį kartą turėsime padėti Jazzui ir jo pašėlusiam broliukui Spazui nugalėti blogąjį vėžlį Devaną Skellą, kuris ruošiasi nukeliauti į praeitį ir pakeisti istorijos eigą.

Teigiama, kad tokio veiksmo žaidimo, skirto PC dar nebuvo: aukšta rezoliucija (640x480) grafika 16 bitų spalvos, aukščiausios kokybės muzika ir garso efektai.

Pirmą kartą platforminiame žaidime yra toks platus pasirinkimas norint žaisti keliese: žaidimas "Internete", per LAN'ą arba iki 4 žaidėjų tuo pat metu žaidžiant vienu kompiuteriu. "Internete" arba per LAN'ą gali žaisti iki 32 žmonių.

Kompanija "Interplay" paskelbė, kadkitas jų sukurtas žaidimas vadinsis STAR TREK: STARFLEET COMMAND, bus pirmasis realaus laiko strateginis žaidimas, kurio veksmas vyks STAR TREK pasaulyje.

Žaidėjas galės pasirinkti kurios rasės (federation, klingons, romulans) kosminiam laivynui norėtų vadovauti.

Planuojama, kad tai bus STARFLEET ACADEMY tęsinys, kuriame baigęs akademiją žaidėjas bus pasiruošęs vadovauti kosminiam laivynui.

Žaidimas bus pritaikytas Windows'95 ir turėtų pasirodyti iki kalėdų.

"Red Orb" anonsavo THE JOURNEYMAN 3: LEGASY OF TIME DVD versiją. Ją nusipirkti galima bus šių metų vasaros pabaigoje. Kūrėjai žada, kad garso ir animacijos kokybė bus kur kas aukštesnė. Kietame diske žaidimas užims daugiau nei 4 GB. Likusią vietą užims vaizdo intarpai MPEG 2 formatu, kurie truks daugiau nei 30 min.

"Midway" anonsavo RUSH 2: EXTREME RACING USA. Žaidime atsiras 12 naujų trekų, tarp kurių bus Manhattan, Seattle, Vegas, Los Angeles, Hawaii, Alcatraz. Be to, atsiras 8 naujos mašinos. Tai padidins tikroviškumo įspūdį. Žaidimas pasirodys metų pabaigoje.

Kompanijoje "Nihilistic Software" atsirado du nauji darbuotojai – Anthony Chiangas, kuris anksčiau dirbo "Lucas Arts" ir padėjo kurti JEDI KNIGHT, ir Maartenas Kraaijvanger iš "Cyclones Studios", kuris dalyvavo kuriant REQUEM: WRATH OF FALLEN.

GORE

3D veiksmo

4D Rulers Software

P166, 32 MB RAM, Win 95

Taip jau išėjo, kad mažos ir niekam iki šiol nežinomos kompanijos kuria kažką nauja ir neįprasta. Taip atsitiko su "Id Software", su "Core", TOMB RAIDER kūrėjais.

Ir štai dar viena mažai žinoma kompanija su labai rėksmingu pavadinimu "4D Rulers Sofware" paskelbė, kad kuria tobuliausią trimatį žaidimą. Maža to, kompanija įsikūrė pusiau apgriuvusiame pastate Nebraskos valstijos pakraštyje, nedideliame Beatris miestelyje. Pasakysime daugiau – ji nėra x kartų atstovai, nes kūrėjams jau seniai per 35-40 metų. "4D Rulers Software" branduolį sudaro trys broliai. Be to, nepaisant garbaus jų amžiaus, ši kompanija gana jauna ir buvo įkurta 1996 metais.

Tačiau mes kalbama ne apie kūrėjus. Pakalbėkime apie žaidimą.

Siužetinė linija kiek banali ir paprasta. XXI amžiaus visi natūralūs ištekliai išnaudoti, o pasaulį valdo pagrindinis nusikaltėlių bosas. Tačiau tik iki tol, kol UMC (*United Marine Corp*) nepastebi ore galingos energetinės medžiagos, kuri leis sustabdyti visus energetinių išteklių besaikį naudojimą ir sukurti naujas technologijas (keliones laike ir persikėlimą į kitas erdves). Tačiau pagrindiniam bosui tai labai nepatinka, todėl jis pavagia slaptąją technologiją ir atidaro tunelį į kitą, tarpplanetinį pasaulį, iš kurio atkeliavo nepaprastos, grėsmingos gyvybės formos. Taip prasideda trečiasis pasaulinis karas tarp boso, atėjūnų ir UMC. Tačiau Svetimi, pasirodo, esą už visus protingesni. Jie pagrobia tarperdvinius įrenginius ir keliauja į praeitį, kad galėtų užgrobti ir pavergti Žemę nuo seniausio istorijos periodo – viduramžių.

Būdamas eiliniu pėstininku, turėsite perimti vienos mašinos kontrolę ir keliauti į praeitį. Ten įvyks pirmasis susirėmimas su Svetimais. Paskui grįšite atgal ir nugalėsite nusikaltėlių pasaulio Bosus, kurie panaudojo genų technologiją, tarperdvinius teleporterius ir virto ypatingais sutvėrimais. Be to, nepamirškite mutantų armijos. Jie nepanašūs vienas į kitą ir sunaikinti bus labai sunku, nes, iš esmės, šie padarai prilygsta pusdieviams (iš išorės jie beveik nepanašūs į žmones). Nugalėję šias pabaisas keliausite į pagrindinę laivą-bazę. Tačiau iki pergalės dar toli, nes turėsite įvykdyti pačią pavojingiausią misiją. Ją vykdydami galėsite keliauti į kitus pasaulius ir sunaikinti priešus jų gimtojoje planetoje.

Atlikdami misijas, vis daugiau ir daugiau sužinosite apie "ore" (daugiau žinomo kaip Gore) atsiradimą.

Visuose trijuose epizoduose sutiksite labai daug pabaisų. Kiekviena pabaisa yra unikali ir labai savitos elgsenos. Tos pačios klasės bjaurybės skirtingose situacijose elgiasi kitaip. Jei viena kovos kartu su savo kapitonu, ji labai tiksliai vykdys visus vado nurodymus. Tačiau, jei pabaisa mėgins pabėgti, kapitonas ją nušaus. Be to, visos jos puikiai žino savo sveikatos būklę ir mirti visiškai nenori, todėl sužeista pabaisa stengsis kuo greičiau susirasti vaistinėlę.

Iš kitų žaidimas skirsis aplinkos interaktyvumu: jei matote sraigtasparnį, galėsite juo paskraidyti. Be to sraigtas suksis iš tikrųjų. Jei pasibaigs visi ginklai, vietoj menko pistoleto su nesibaigiančiais ginklais, turėsite rankas ir kojas, nes pagrindinis herojus puikiai išmano Rytų kovos menus. Be to, smūgių tiek daug, kad žaidimą drąsiai galima pavadinti trimačiu koviniu žaidimu (kaip MORTAL KOMBAT). Tiksliu smūgiu galėsite išmušti iš priešo rankos ginklą arba sulaužyti jam sprandą.

Žaidimo atmosfera tokia tikroviška, kad kaudamasis su priešu, sveriančiu kelias tonas, tik nusimušite rankas ir kojas, nes jo masė kelis kartus didesnės nei jūsų.

Be to, galėsite pabaisoms nutraukti galūnes. Jų sveikatos būklė atsispindės išvaizdoje ir elgesyje. Nusilpusi lėčiau judės ir bus labiau pažeidžiama.

Taip pat autoriai žada pabaisų pasivertimą į ką nors kitą. Nedidelis simpatiškas medelis gali virsti siaubingu monstru, kuriam sunaikinti prireiks kelių šimtų šovinių.

Žaidėjas turės kelis įprastus ginklus: raketsvaidį, kulkosvaidį, šautuvą. Kitų ginklų kompanija kol kas dar nenori minėti. Žaidimui tiks visų tipų trimačiai greitintuvai.

Kūrėjai žada, kad per tinklą žaidimą galės žaisti iki 32 žaidėjų. Jie teigia, kad patogus interfeisas taps pačiu patogiausiu visoje 3D veiksmo žaidimų istorijoje.

Kas žino, gal vyrukai iš nedidelio Beatris miestelio išties sukels didžiąją revoliuciją?!

Žaidimo ypatumai

- Veiksmų įvairovė.
- Realaus laiko apšvietimas, dinamiški šešėliai, irstantys personažų modeliai, esamajame laike besikeičiantis paviršius, dinamiški šviesos šaltiniai, kurie dieną keičia naktimi.
- Herojus sudarytas iš milžiniško kiekio poligonų.
- Vanduo permatomas, o kylant temperatūrai oras pradeda judėti.
- Labai sužeisto herojaus reakcija sulėtėja.
- Tinka visų tipų 3D greitintuvai.
- Kolektyvinis žaidimas iki 32 žaidėjų. Galima žaisti per tinklą ir "Internete".

Žaidimą numatoma išleisti 1998 metų pabaigoje.



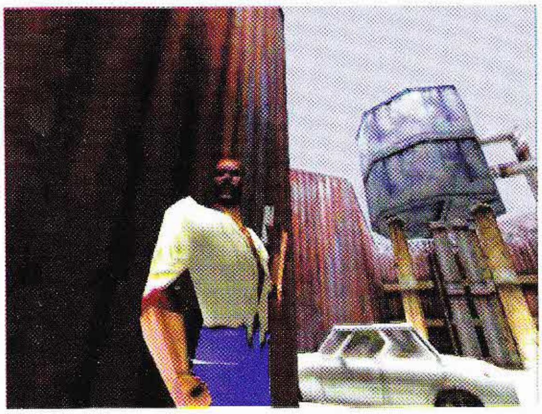




SHADOW MAN

3D action *Iguana/Acclaim*

P166, 16 MB RAM, 3D greitintuvas, Win 95



Vakaruose labai paplito žaidimai, sukurti komiksų arba vaikiškų knygelių pagrindu. Po TUROK pasirodymo kompanijos "Iguana" žaidimas SHADOW MAN tęsia šias tradicijas.

SHADOW MAN pasaulis niūresnis ir žiauresnis nei TUROK. Žaidimo pasaulis padalintas į dvi dalis: gyvųjų pasaulį (Liveside) ir mirusiųjų pasaulį (Deadside).

Gyvųjų pasaulis pilnas paprastų žmonių su jiems įprastomis problemomis. Čia siaučia samdomi žudikai, kurių iš pirmo žvilgsnio net nepastebėsite. Mirusiųjų pasaulis egzistuoja šalia gyvųjų pasaulio, susilieja su juo ir tampa neatsiejama jo dalimi. Nužudytieji gyvųjų pasaulyje pas mirusiuosius virsta siaubingais sutvėrimais. Čia kiekvienas akmuo sienoje dvelkia pražudyta siela, o supuvusia žeme teka kraujo upės. Sutvėrimai graužia vienas kitą, o kažkas be galo tamsus ir senas kaip tie du pasauliai stebi šią beprotybę. Žaidime jums teks būti labai keistu personažu vardu Maiklas Le Rojus.

Šis linksmas vaikinas vienu metu gali būti ir viename ir kitame pasaulyje. Be to, mirusiųjų pasaulyje jis įgauna neapsakomą jėgą ir ypatingus sugebėjimus, o gyvųjų pasaulyje jis paprastas profesorius, dirbantis vyriausybės slaptose pajėgose ir galintis už nemenką atlyginimą užmušti žmogų.

Beje, mirusiųjų pasaulyje Maiklas mėgina pribaigti tuos, kuriuos nužudė anksčiau. Be viso kito, veiksmo metu, ji kovoja su kriminaliniais autoritetais dėl viešpatavimo mirusiųjų, o tuo pačiu, ir gyvųjų, pasaulyje. Pasitelkdamas voodoo magiją, Jūsų herojus galės savo būsimą auką žudyti lėtai ir tikslingai, raudamas jai vieną po kitos kūno dalis ir mėgautis kraujo fontanais.

Žaidėjas galės valdyti savo mėgiamą herojų kaip tik norės. Galėsite bėgti, šokinėti, pritūpti, plaukti, ropštis aukštyn ir net skristi.

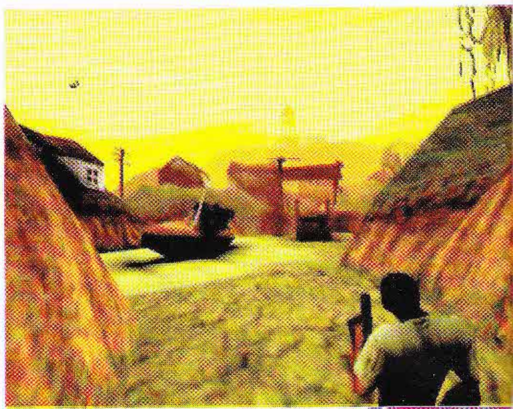
Kiekvienos rūšies ginklas turės nepakartojamą veiksmo efektą (tiek matomą, tiek psichologinį). Be to, abiejuose pasauliuose ginklai veiks skirtingai. Mirusiųjų pasaulyje ginklas bus kur kas grėsmingesnis ir galingesnis. Be to, galėsite sujungti kelias magiškas jėgas į vieną. Taip sukursite ypatingo naikinimo efektą. Na, o šaudymas abiem rankomis suteiks tikrą malonumą.

SHADOW MAN pasaulis labai judrus: horizonte skraido paukščiai, urveliuose slepiasi graužikai, ant žemės krenta tuščios gilzės, o naktiniai drugeliai skrenda į šviesą ir sukasi virš pagrindinio herojaus galvos. Kadangi žaidimas kuriamas specialiai PC, tai grafika ir variklio galimybės tiesiog stulbina.

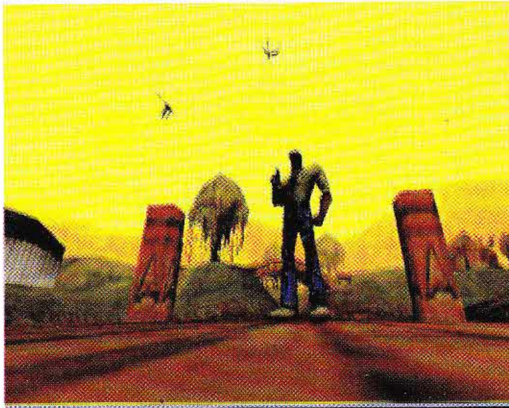
Žaidimo ypatumai:

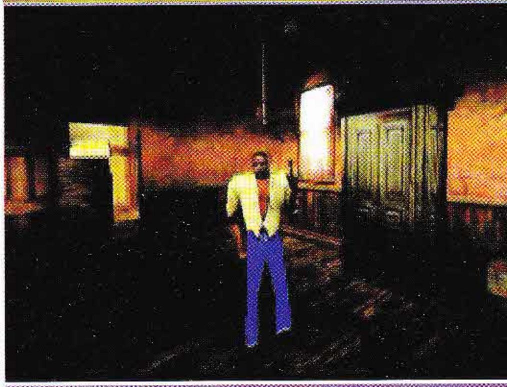
- Du vienas į kitą nepanašūs pasauliai.
- Vykstančio vaizdo tikroviškumas.
- 16 bitų spalvos ir herojus sudarytas iš kelių tūkstančių poligonų.
- Dvi dešimtys ginklų ir galimybė kelti jų energetinį lygį.
- Puiki CD muzika, kuri leis pasinerti į žaidimo atmosferą.

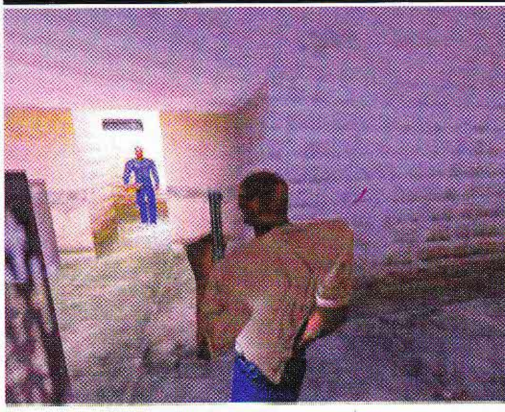












20 000 LEAGUES: THE ADVENTURE CONTINUES

Southpeak Interactive

adventure

P90, 16 MB, WIN 95

Išskirtinis šio žaidimo ypatumas – vaizdas per visą ekraną. Iki šiol tokio vaizdo žaidimai (*full motion video*) būdavo priešpastatomi įprastiems. Visai neseniai, kai pasirodė CD-ROM, kūrėjai kasėsi pakaušius ir negalėjo įsivaizduoti, kuo galima būtų pripildyti visą kompaktinį diską. Idėja, šovusi į jų kasomas galvas panaudoti paverstą skaitmenimis vaizdą, anuomet galbūt buvo tikrai revoliucinė. Tačiau niekas nepagalvojo apie tai, kaip stipriai tokio vaizdo panaudojimas apribos žaidimo scenarijų. Dėl primityvios įrangos ir programų technologijų vaizdas negalėjo būti pakeistas, vienąkart pavertus jį bitais ir baitais. Žaidimai buvo smarkiai apkarpyti iki dialogų ir vienos siužetinės linijos žiovulį keliančios vaizdų eilės. O žaidėjai pasmerkti pasyviai stebėti prastų aktorių vaidybą, klausytis blankių dialogų ir laukti, kada gi visa tai pasibaigs.

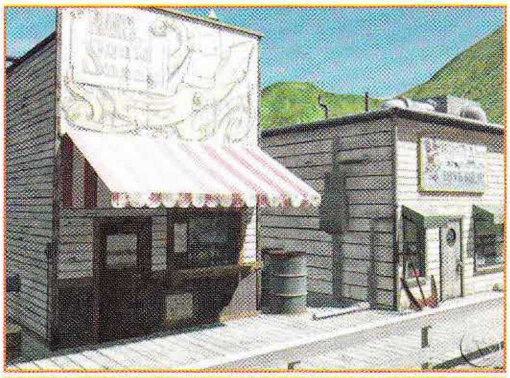
Jeigu pastarieji metai mus ko nors išmokė, tai tik to, jog niekas nelieka nepakitęs. Apribojimai, kuriuos sąlygojo netobula įranga ir programos, savo ruožtu surišę rankas žaidimų kūrėjams, nesulaikomai traukiasi, stumiami vis naujų, pažangesnių technologijų. Viena iš tokių nuotykinius žaidimus padarys dar tikroviškesniais ir pakeis jūsų požiūrį į tai, ką gali pilnaekranis vaizdas. Jos pavadinimas "Video Reality" ir ją sukūrė firma "SouthPeak Interactive's Video Reality Studio" – viena iš programų kūrėjo giganto "SAS" padalinių. Trumpiau sakant, "Video Reality" ima vaizdą, kombinuoja jį su vaizdo objektais ir sukuria tikrovišką trimatę nuotykių žaidimo erdvę, leidžiančią visišką judėjimo laisvę.

Kokios reikšmės tai turi žaidimams ir žmonėms, kurie juos žaidžia? Žaidėjas įsitraukia į precedento neturintį tikroviškai atrodantį be galo detalizuotą pasaulį, kur kiekvieną daikčiuką galima apžiūrėti iš visų pusių. Nebėra "užšaldytų" paveikslėlių, matomų iš vieno fiksuoto taško; vietoj jų sukurta technologija, leidžianti visą laiką keisti matymo tašką. Betas Hajus, žaidimo 20 000 LEAGUES: THE ADVENTURE CONTINUES (antrajame buvo pritaikyta ši technologija) prodiuseris, aiškina, kaip "Video Reality" galima palyginti su populiariu žaidimų varikliu "render-on-the-fly", paprastai naudojamu vaidybiniuose veiksmo žaidimuose.

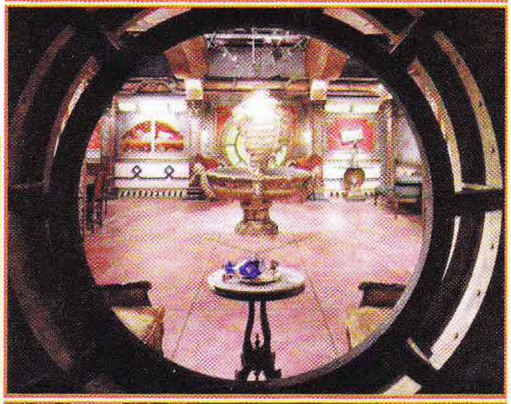
"Žaidimo variklis sceną turi nupiešti 20 arba daugiau kadrų per sekundę. Variklis sukuria vaizdą remdamasis kompiuterio modeliu ir turi suspėti atlikti skaičiavimus per vieną dvidešimtąją sekundės. Tai apriboja vaizdo tikroviškumą ir detalumą. "Video Reality" sukuria vaizdą sujungęs vieną ar daugiau iš anksto įrašytų kadrų ir ten, kur reikia, dar prideda trimačių objektų. Mūsų iš anksto įrašyti vaizdai gali būti realių vietų paveikslai arba kompiuterio sukurti modeliai. Pastaruoju atveju kiekvieno kadro užpildymas gali trukti iki šešių valandų ir leidžia atkurti kur kas daugiau detalių bei daro paveikslą daug įdomesnį už tą, kuris suformuojamas per vieną dvidešimtąją sekundės realiojo laiko režimu.

Kitais žodžiais tariant, jūs galite manipuliuoti jau užfiksuotais vaizdais. Be to, niekas nelieka statiškas, kiekvienas kadras žaidimuose su "Video Reality" sudarytas taip, kad žaidėjui galima būtų parodyti, kur jis yra, kaip jis atrodo ir kaip sąveikauja su aplinka". Praeity video panaudojimas buvo grindžiamas būtinybe žaidimo vaizdus padaryti sodresnius, su daugiau detalių – juk to labai sunku pasiekti naudojant pikselius ir daugiakampius. "Video Reality" stumtelėjo technologiją žingsniu į priekį ir leido žaidėjams sąveikauti su vaizdais, judėti juose ir valdyti.

Išleidimo data: 1999 m. IV ketvirtis





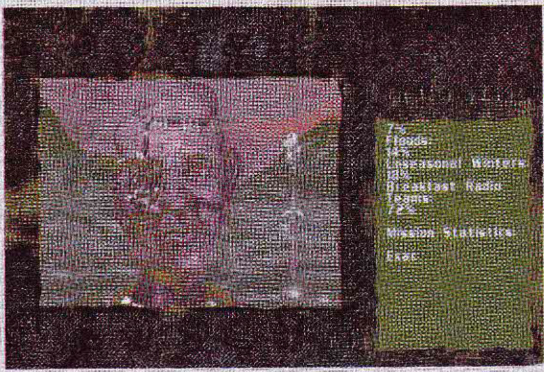






KKnD2: CROSSFIRE

P133, 16 MB, WIN 95



Na, pirmasis KKnD buvo kiek juokingas. Kai kurie net manė, jog tai iššūkis tokiems monstrams kaip WARCRAFT ir C&C, tačiau buvo labai daug šio žaidimo analogų, o KKnD nepateikė nieko nauja. Vėliau išleista KKnD EXTREME antroji serija buvo kiek pagerinta ir turėjo keletą papildomų misijų. KKnD2: CROSSFIRE deda visas pastangas, kad žengtų koja kojon su laiku ir greitėjančiu realiojo laiko tempu. Akivaizdu, kad jo kūrėjams įtakos turėjo tokie žaidimai kaip TOTAL ANNIHILATION ir DARK REIGN.

Veiksmas CROSSFIRE vyksta praėjus 40 metų po žmonių ir mutantų karo. Dabar jų palikuonys, Naujieji mutantai ir Naujieji žmonės (na, tiesiog kaip naujieji rusai, naujieji lietuviai ir t.t.) vėl susikimba – kyla karas. Daug ginklų bus iš pirmosios dalies, tačiau rasite ir naujų. Atsirado ir trečioji šalis – žemės ūkio robotai (jų nedaug – vos 9), kurie puldinėja kiekvieną, einantį pro šalį, o laisvu nuo karo laiku aria laukus.

Šių trijų frakcijų kova tęsis 45 misijas – po 15 kiekvienos šalies. *Multiplayer* režimu galės žaisti iki 8 žmonių (per tinklą arba "Internete"). Numatyta karštųjų klavišų redakcija – jais galima bus naudotis ir kitose misijose.

Žaidimas buvo papildytas naujais oro *junitais*, žemės ir vandens įrenginiais, kuriuos galima modernizuoti kaip ir pirmojoje dalyje. Oro transportu galima gabenti įvairius krovinius, neviršijant leistino svorio. Kovos laukas kiek perdarytas ir dabar čia yra daug RPG žaidimo elementų. Pavyzdžiui, jūs negalite matyti įrengimų, kurie yra uolos viršūnėje. Be to, galite griauti uolas ir kitus jums trukdančius dalykus. Galite turėti bazę saloje, su žemynu sujungtoje daugybe tiltų. Jei tiltai bus sugriauti, nebegalėsite laisvai judėti, tačiau, kita vertus, priešas negalės užpulti jūsų iš nugaros.

Vertinant grafiką, reikia pasakyti, kad žaidimas atrodo visiškai kitaip, o tai džiugina, nes ji tobulesnė. Pagerėjo ryškumas, kai kurių detalių vaizdai. Praturtintas kraštovaizdis. Pagreitintas pats žaidimas. Žodžiu, su grafika buvo kaip reikiant padirbėta.

Žaidime rasite praktiškai visus statinius, kurie buvo pirmojoje dalyje, be to, dar bus keletas naujų ir išties vertingų: sienos statyba, vėjo malūnas, saulės baterija – būsite nepriklausomi nuo naftos tiekimo.

Be abejo, šis žaidimas negali stipriai konkuruoti su TOTAL ANNIHILATION arba DARK REIGN, tačiau ganėtinai patrauklus ir vertas dėmesio.

Žaidimo ypatumai:

* Atsirado trečioji šalis (9 žemės ūkio robotai).
* Multiplayer režimas 8 žaidėjams.
* Nauji oro bei žemės ir vandens kariniai įrengimai.
* Pagerintas žaidimo valdymas ir greitis.



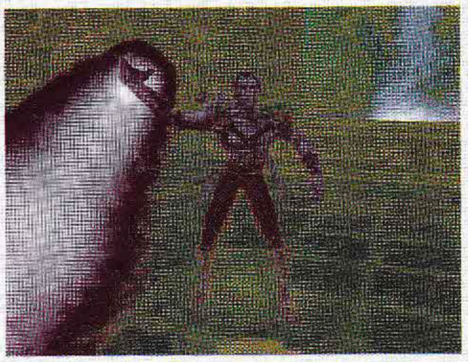




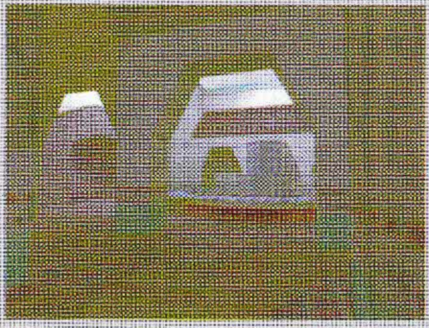


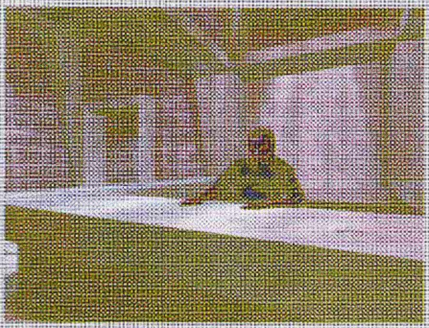
Amžina kova tarp blogio ir gėrio, dangaus ir pragaro. Tai pavaizduoti bandys "Cyclone Studios" šiame 3D action žaidime. Nesantiems Biblijos žinovais pabandysiu papasakoti apie Torą iš Gomoros. Rojaus pilietinis karas (dar žinomas kaip "Lūžimas") padalino Visatą į dvi puses: Išrinktuosius ir Kritusius. Kas laimėjo ir taip aišku. Bet Belzebubas ir Kritusieji pabandys, sujungę pajėgas, užgrobti Žemę ir taip užbaigti Dievo eksperimentus su žmonėmis. Ir jiems visai gerai sekėsi. Šiam bandymui pakenkti Dievo pajėgos pasiunčia jus, angelą Malachajų.

Taip, taip. Vėl tas pats žaidimų tipas – "užmušk ar būk užmuštas". Bet su originaliomis naujovėmis. Vienoje misijoje jums teks jūsų prieš tai išlaisvintą belaisvį nugabenti į nurodytą vietą... ant kupros. Judėsite lėčiau, sulinkęs, nesiseks pašokti. Šnekėsitės su kitais personažais ir tiesiog dalyvausite Žemės kare su blogiu. O ne QUAKE pasaulyje, kur vieni priešai. Karių bus ir iš blogio ir iš gėrio pusės. Geriečiai jūsų nelies, tik žiūrės, kad neskriaustumėte nekaltų gyventojų (juk jūs geras angelas, argi ne?). Būdamas Dievo pasiųstuoju, turite ir Jo duotų galių – panašių kaip JEDI



Mes, žaidimų vartotojai, labai mėgstame staigmenas, tačiau jos tampa labai retos, nes informacijos kanalai tampa vis tobulesni ir greitesni. Stebuklingajame Internete paprastai sužinome daug dalykų apie žaidimą, kuris dar nė nepasirodė, – mat ten sklando įvairiausių gandų, kurių gali rasti bylose su plėtiniu *.plan, "voratinklio" puslapiuose bei naujienų grupėse. Neseniai pasirodė HERETIC žaidimo tęsinio, pavadinto HERETIC II, apžvalga. Jo pavadinimas dar ne galutinis ir gali pasikeisti. Žinoma, žaidimas buvo svarstomas diskusijų languose. Serveris praktiškai iškart tapo perkrautas susirūpinusių dėl žaidimo pavadinimo ir tipo žaidėjų. Be to, žaidime nėra *multiplayer* režimo. Kai projekto administratoriaus paklausė, kodėl atsirado trečio







Requiem: Wrath of the Fallen

Cyclone Studios

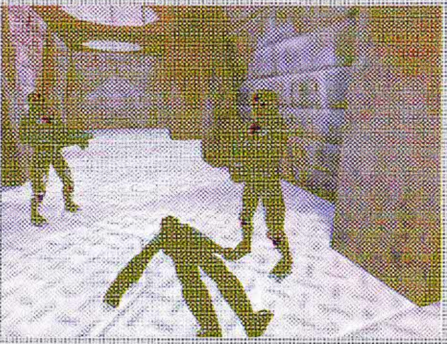
action/RPG

P166, 32 MB RAM

KNIGHT. Galite persikelti į užmuštojo kūną ir, pvz., prasmukti į uždraustą zoną. Arba užvirinti priešui kraują. O apie standartinius (ypatingas greitis, nematomumas, skraidymas, apsauga) ir nešneku.

Keli žodžiai apie grafiką bei reikalavimus. Žaidimas kuriamas jau du metus, bet stengtąsi buvo rasti naujų idėjų, tad grafika patyrusio žaidėjo nesužavės, palyginus su QUAKE2. Žaidimui įspūdį leis padaryti akseleratoriai iš "PowerVR" bei "Rendition Verite" šeimos. Minimalūs reikalavimai yra, bet autoriai labai prašo negadinti įspūdžio apie žaidimą ir žaisti kaip minimum 166 MHz "Pentium" kompiuteriu su 32 MB RAM. Geriau jau "Cyclone Studios" išleistų jį iki š.m. rugsėjo pabaigos, nes vėliau jis jau gali daugelio action / adventure žanro žaidėjų ir nesužavėti.

Išleidimo laikas: 1998 m. rugsėjis



HERETIC II

3D veiksmo žaidimas

P133, 16 MB, WINDOWS 95

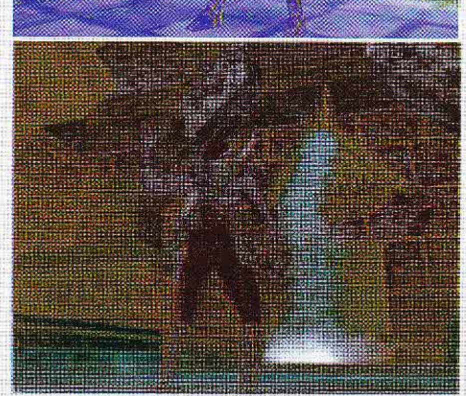
žmogaus perspektyva, šis atsakė: "Mes norime suformuoti vieną žaidėją ir pagrindinis žaidime yra Corvusas. Corvusas – elfas iš pirmosios dalies, kuris sugriovė "Sparil" ir dėl to buvo išvarytas iš savo tėvynės, kai mirštanti Nemezidė jį prakeikė. Pagaliau grįžęs namo, jis rado savo žemę ir žmones, nukankintus magijos. Žodžiu, žaidimo pagrindas – Corvuso kova su visokiausių padarų legionais. Elfas turi juos sunaikinti ir surasti pagrindinį priešą".

Žaidimas labai panašus į HEXEN, išleistą 1994-aisiais. Abiejuose pagrindinis tikslas – sunaikinti priešus. HERETIC II autoriai dar sukūrė daugybę naujų pasaulių ir kultūrų. "Trečiojo žmogaus" perspektyva teikia įdomios papildomos dinamikos – skirtingai nei blankus pirmosios dalies herojus. Visus šiuos pakeitimus žaidėjai pastebės, pavyzdžiui, kai Corvusas belsis į karštą šachtą – jo kūnas degs ir trauksis, – arba kai jis stovės prie pilies vartų, kur lindės pragaro išperos. Taip pat neliks nepastebėta ir tai, kad Corvusas kur kas dinamiškiau juda. Be to, kova bus labai sunki ir reikės būti itin vikriam. Žaidime sutiksite galybę pabaisų, kurias reikės nudobti. Kita vertus, rasis ir gausybė ginklų, galėsiančių smarkiai pakenkti visoms toms išgamoms. Žaidimo tempas kur kas greitesnis nei pirmosios dalies.

Garsas puikus. Apmaudu, kad nebus *multiplayer* režimo, nes tai susiję su "trečiojo žmogaus" atsiradimu. Kūrėjai pažadėjo ką nors padaryti, kad atsirastų galimybė žaisti Internete.

Pripratusiems prie nuostabių, stilingų su daugybe detalių fantastiškų vaizdų, turės nusivilti, nes grafika čia pusėtina.





Žaidimo ypatumai:

- Trečias žmogus.
- QUAKE II technologija.
- Nėra *multiplayer* režimo.
- Įdomi animacija.
- *Free-look* kamera.

Išleidimo data: 1998 m. IV ketvirtis

CARNIVORES

3D action

Action Forms

Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 3D greitintuvas, garso plokštė

Ukrainiečių komanda "Action Forms", išleidusi CHASM, regis, nusprendė nesustoti, ir dabar kuria naują 3D veiksmo žanro žaidimą CARNIVORES, kas išvertus reiškia "plėšrieji". CARNIVORES idėja tokia: nors esate apsiginklavę iki dantų ir apsišarvavę nuo galvos iki kojų, jūs negalite kontroliuoti teritorijos. Vargais negalais sėkmingoje medžioklėje nudobtą auką iš jūsų gali atimti, kartu su gyvybe. Taigi, jeigu įžengėte į "plėšriųjų" pasaulį, vadinasi, turite gerbti jų taisykles – kad išgyventumėte. Kitaip tariant, su kuo sutapsi – tuo ir pats tapsi.

2167-ieji. Žmonija pagaliau išskrido į kosmosą ir pradėjo po truputį tyrinėti ir kolonizuoti Visatą. O būtent šiais metais buvo atrasta planeta, kurios kodinis pavadinimas "FMM-UV-32". Ji šiek tiek mažėlesnė už Žemę, tačiau jos atmosfera ir paviršius labai panašūs. Planeta atrodė 50 milijonų metų jaunesnė už Žemę, o jos šeimininkai – priešistoriniai ropliai.

Planetai nuodugniau ištirti buvo pastatyta orbitinė tyrimų stotis, kurios užduotis – reguliuoti dinozaurų skaičių. Ir vos tik mokslininkai atrado tam būdą, viena medžiotojų kompanija įkūrė savo atstovybę šioje bazėje ir pasiskelbė galinti suteikti unikalų šansą tapti dinozaurų medžiotojais.

Jūs, šios kompanijos klientas, jau gavote leidimą šaudyti dinozaurus. Be medžioklės instrukcijos, dar gaunate šautuvą ir rekomenduotiną tokiam žygiui amuniciją. Kompanija turi keletą vietų, į kurias patekti galima tik įgijus šiokios tokios patirties. Žaidimo pradžioje jums suteikiamas "pradedančiojo" rangas, o tai reiškia, kad negalite naudotis galingesniais ginklais. Vadinasi, – ir medžioti didesnius gyvūnus. Žinoma, medžiodami įgysite daugiau patirties, už tai gausite aukštesnį rangą. Tada galėsite patekti į vis sudėtingesnes teritorijas, turėsite tobulesnį ginklą. Be to, galėsite pamedžioti per tinklą arba "Internete" su savo draugeliais.

Visas aplinkinis pasaulis bus sudarytas iš trimačių modelių su tikroviškomis tekstūromis, sukurtomis "High Color". Akį džiugins medžiai, akmenys ir t.t.

Na, o dinozaurai, – be abejo, jie bus labai pavojingi ir stengsis jus užmušti. Žaidimo autoriai žada, kad žvėrys bus protingi: mokės slapstytis ir sekti, laukdami patogios akimirkos pulti. Kai kurie padarai iš pažiūros labai taikūs tik tol, kol jūs netyčia (arba tyčia) juos sužeisite. Tada jau pasisaugokite: jie akimirksniu taps agresyvūs, o kartais net mirtinai pavojingi.

Žodžiu, visų rūšių dinozaurai turės unikalių bruožų ir elgesio ypatumų. Stebėdami ir tyrinėdami juos įgysite patirties.

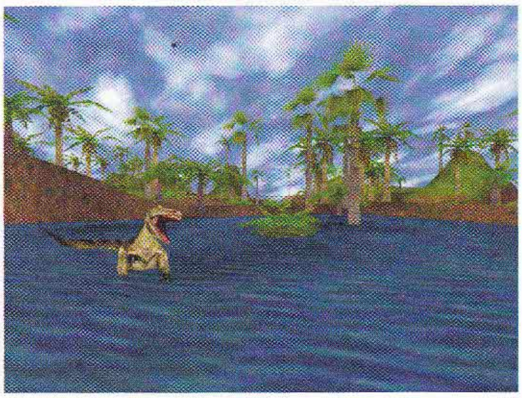
Žaidimo ypatumai:

- "HighColor" grafika (paviršių ir modelių tekstūra).
- Platus videorežimų pasirinkimas.
- Pritaikymas 3D greitintuvams.
- Dideli medžioklės plotai.
- Skirtingos oro sąlygos.
- Tikroviškas visų gyvūnų elgesys.
- Geros kokybės garsas (16 bitų, 22 KHz).
- Žaidimas "Internete" arba per tinklą (TCP/IP).

Išleidimo data: 1998-ųjų Kalėdos











AKOLYTE

Jonas / Revenant

3D action/RPG

P133, 16 MB, WIN 95

Senovės mitai ir legendos – neišsemiamas 3D veiksmo žaidimų siužetų šaltinis. Šiuo metu kuriama daugybė kovinių žaidimų: pačių naujausių kūrimo technologijų ir senovės mitų derinių.

"Mes kuriame istoriją, – sako vienas iš autorių, Stivenas Čanas, – remiamės prielaida, kad įvairių tautų mitologinės būtybės, nors ir savarankiškos, tačiau žino vienos apie kitas. Pavyzdžiui, norvegų dievai žino apie Egipto dievų egzistavimą. AKOLYTE pasakojama apie dievų tarpusavio santykius. Ateina tamsos metas, visos blogiui tarnaujančios dievybės siekia pavergti visą žemę ir žmoniją."

Jūsų herojus turi stoti į kovą su artėjančia tamsa. Jo vardas Alkolaitas, Mistikų Ordino studentas. Yra neįtikėtinai daug stebuklingų srovių, kurių sankirtoje ir įkurtas Ordinas. Šie kanalai jungia skirtingus pasaulius, tarp jų ir mitinių dievų buveines. Tūkstančius metų Ordinas stebėjo ir aprašinėjo dievybių veiksmus. Alkolaitas, išstudijavęs tris pagrindines disciplinas, turi savo pusėn patraukti Šviesos dievus ir sutelkti juos kovai su blogiu.

Žaidimo kūrėjai išstudijavo Norvegijos, Egipto, Indijos ir Graikijos mitologiją. Remiantis ja, žaidime matysime daugybę personažų ir vietovių.

Žaidėjas galės pasirinkti vieną iš keturių personažų: vyrai – Aolianas ir Vodusas ir dvi moterys – Marikodo ir Talestina. Kiekvienas iš jų – labai spalvingos asmenybės. Sužinome ir apie jų praeitį – skirtingus kelius, pavertusius juos tais, kuo jie yra šią akimirką ir paaiškinančius jų poelgius. Kiekvienas turės unikalių ginklų ir mokės magiškų užkeikimų. Užkeikimai padės apsisaugoti, ir pulti priešą, o ginklai pritaikyti tolimai ir artimai kovai.

Žaidimo veiksmas labai dinamiškas. Kovojant su nesuskaičiuojamais priešais, vienodai svarbūs bus ir paprasti ginklai, ir užkeikimai. "Iš pradžių pagrindinis jūsų kovos būdas bus kautynės, – aiškina Čanas. – Žaisdami įgysite patirties, išmoksite vis daugiau užkeikimų."

AKOLYTE kūrėjai turi tokių kozirių, kurie sužavėtų net ir priekabiausią žaidėją. Štai, anot Čano, galima įgyti vienos deivės palankumą ir užsitikrinti taip reikalingą jos pagalbą įmanoma tik vienu būdu: reikia su ja susiimti ir būtinai nugalėti! Keistoji deivė pati pasirinks kautynių sąlygas ir ginklus.

AKOLYTE (tęsinys) nėra vaidybinis žaidimas. Čia nepabrėžiamas personažo vystymasis. Greičiausiai jį galima pavadinti kautynių ir nesudėtingų mįslių žaidimu. Tačiau jo siužetas vis dėlto daug subtilesnis ir įmantresnis nei paprastas raktų ieškojimas ir durų varstymas.

Šiuo metu sukurta 30 žaidimo personažų, o iš viso jų turės būti arti 100. Pavyzdžiui, Mines of Niflheim – legendinė norvegų mitologijos žemė, kur Lokai renka juodąją maną. Žaidime pamatysime keisčiausių ir siaubingiausių monstrų. Fiziškai silpnas Tamsusis Svartalfaras – nykštukas, gimęs iš nukautos milžiniškos būtybės Ymiro lavono – moka galingų burtų. Čia sutiksime ir Modgud – moterį skeletę, saugančią vaiduokliškąą Gjalaro tiltą – kuri žaidėjui sugadins daug nervų. Net ir šaltakraujiškus žmones gali supykinti artimesnė pažintis su Lokų uošve, be galo kūninga matrona, – košmaru su peiliu rankoje, kuri yra atsakinga už tai, kad Lokų dvare netrūktų maisto atsargų.

Bus ir kitų blogio galioms tarnaujančių personažų: šamanų, karių, vilkų ir t.t. Iš tiesų jų tiek daug, kad visus išvardyti tikrai nelengva.

AKOLYTE veikėjai ir peizažai sukurti itin kruopščiai, labai detalizuoti ir judrūs. Taigi šis pasaulis nepaprastai dinamiškas ir gyvas. Monstrai gana protingi: užsiiminės savo reikalais, kol jūs nepateksite į jų akiratį.

Varikliui naudojamos naujausios technologijos. Žaidimas tiks visoms videoplokštėms su 3D greitintuvais, taip pat ir OpenGL standartui. Vaizdas rodomas iš šono, išvengta susidūrimo su daiktais, šviesos spindulių kirtimo, animacijos deformacijos. Taip pat prijungta linksmalazdės force-feedback bei garso 3D Dolby Surround.

Ir galiausiai *multiplayer* režimas. Tokia puiki idėja būtų nuėjusi šuniui ant uodegos, jeigu nebūtų buvusi numatyta kooperatyvinio žaidimo galimybė – kaip tik tai ir akcentuojama, o ne *deathmatchas*. Kooperatyvinis režimas čia ne toks pat kaip kitų šio žanro žaidimų, nes visų veikėjų galimybės bei pajėgumas labai skirtingi.

Čanas sako: "Mes ketiname komandinį žaidimą pakelti į naują lygį". Tačiau ir tie, kuriems maloniausia laiką leisti kovojant su priešininkų žmonių ordomis, gali būti ramūs – *deathmacho* nebus atsisakyta. Bus įjungtas TCP/IP ir kuriamas stočių tinklas, panašus į *battle.net*.

"Mūsų tikslas – sukurti pasaulį, kuriame jūs nesijaustumėte vieniši, – teigia Čanas. – Jūs – žaidėjas, ir esate labai svarbus, tačiau šis pasaulis – šis tas daugiau nei tiesiog jūs. Jis milžiniškas ir gyvas. Mes norime perkelti jus į visiškai kitokį išmatavimą."

Žaidimo ypatumai:

· Siužetas, veikėjai ir supantis pasaulis sukurti remiantis mitologija.

· Keturi žaidimo personažai.

· Paprastos, nuotykinių žaidimų lygio mįslės.

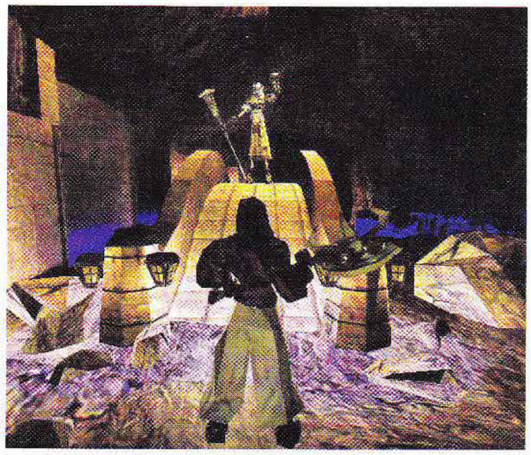
· Vaizdas iš šono.

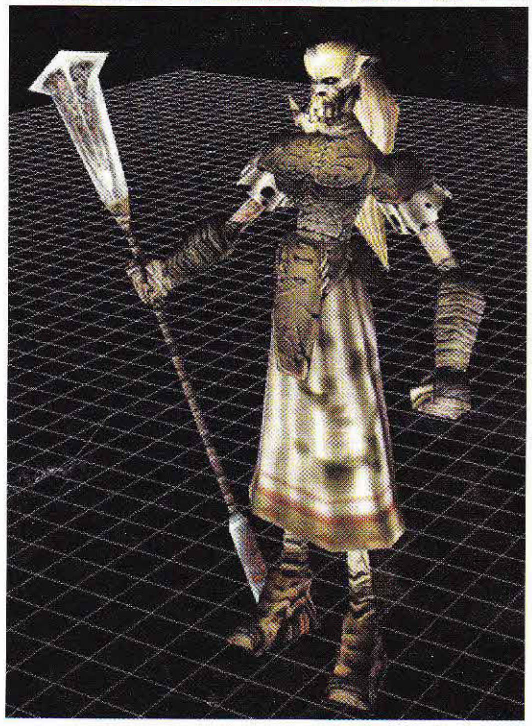
· Žaidimas itin dinamiškas.

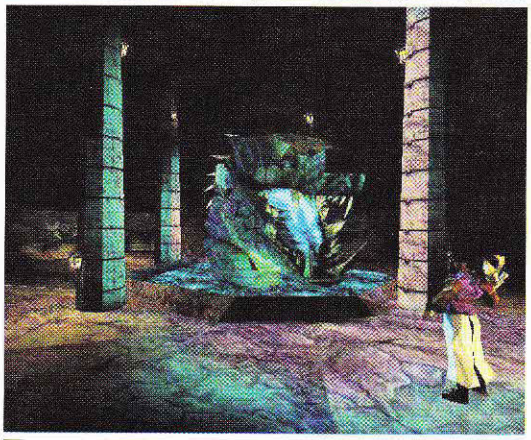
· Kvapą gniaužiantys užkeikimai.

· Kooperatyvinis žaidimas per TCP/IP.

Išleidimo data: 1998 m. IV ketvirtis









REVENANT

RPG

Cinematix/Eidos Interactive

P90, 16 MB RAM, WIN 95

Sveiki atvykę į gražią senovinę Ahkuilono salą! Anksčiau čia klestėjo didelės imperijos, o dabar klaikios pragaro pabaisos sukūrė joje barbarišką visuomenę, kurią valdo trys negailestingi karininkai. Jūs būsite Locke Averamas Revenantas, senesnės civilizacijos karys, kurį prikėlė vienas karininkas. Šio kario protas tuščias, iš praėjusio gyvenimo atmintyje nieko neliko. Ilgainiui jam pamažu grįžta sugebėjimai. Karininkas jį prikėlė, kad atkeršytų tiems, kurie pagrobė jo dukrą. Pagaliau Locke sužino, jog nuo šios merginos priklauso jo praėjusio ir dabartinio pasaulio likimai.

REVENANT – trečiasis žaidimas, sukurtas su izometrine 16 bitų grafika. Nors matyti nuostabūs fantastiško pasaulio vaizdai, tačiau aplinka sukurta iš pikselių, ir jie itin išryškėja šaudant. Pats žaidimas – tikro izometrinio stiliaus: sukurti iš 3D objektų, kurie kertasi, kad kraštovaizdis atrodytų dinamiškesnis.

Žaidėjo dėmesį traukia didelis nuostabus pasaulis: miestai, tamsūs miškai, lygumos, kalnų olos ir pan. Jis atlieka užduotis, kovoja su keistomis būtybėmis ir magija. Susitikęs kokį nors padarą, mintantį dvėseliena arba skraidantį danguje, Locke su juo truputį pasišneka.

Žaidimas labai ilgas. Per salą – pagrindinį objektą – niekur neužsukant tiesiai iš šiaurės į pietus galima eiti net dešimt minučių!!! Yra penki skirtingi peizažai, kurie turi penkias pirmines sritis arba lygius. Išorinėse srityse lygiai gali būti bet kokie, kol esate požemyje, ir atvirkščiai. Ypatingose dalyse – Mieste, Vakarinėje saloje, Olose, esančiose kalnų papėdėje, Rytinėje saloje, Katakombose ir kt. – tai galutinės kovos vietos. Nors nėra tiltų ir tunelių, užtat apstu laiptų, kalvų, šachtų ir pan. Kad būtų tikroviškesnė aplinka, kūrėjai pateikė keletą siurprizų – automatinių velnio spąstų, kurias galima apeiti tik pasitelkus reakciją ir logiką.

REVENANT pasaulis apgyvendintas baisių pirmapradžių padarų, kurie tik ir kėsinasi pulti ir suleisti dantis į užsižioplinusio praeivio kūną. Jie atrodo išties gyvai – žino dešimtis visokiausių būdų, kaip prisėlinti, daryti šuolius, draskytis, taip pat gali kur nors nuvirtę miegoti ir netikėtai atsibudę atakuoti.

Nors kovos vyksta realiame laike, jos dėl refleksų nepanašios į arkadinius žaidimus. Žaidėjas valdo tik bendrus Locke veiksmus, kurių sėkmė priklauso nuo standartinių RPG simbolių – ginklų, šarvų, taktinių žaidėjo sugebėjimų. Yra apie 30 įvairių ginklų, tarp jų – kardas, sunkusis kardas, vėzdas, arbaletas ir grumtynės rankomis. Kiekvienas ginklas tinka kautis su tam tikru priešu. Pavyzdžiui, ginklas *club* efektingiausias tvarkantis su skeletais, o kardas arba arbaletas jiems nepadarys praktiškai jokios žalos.

Žaisdamas tinkle, žaidėjas susitiks su oponentais taip pat, lyg žaistų vienas. Kad būtų dar įdomiau, kūrėjai kiekvienam žaidėjui leido įvaldyti tik po vieną atakų ir blokų komplektą – juos galima pasirinkti iš įvairių rūšių: normalios, šuolių arba specialiosios. Labai dažnai griebdamasis vienos ir tos pačios taktikos Locke darosi pažeidžiamesnis, nes pavargsta. Kiekviena pergalė jam suteikia daugiau patirties ir papildomų galimybių – iš savo priešo tarytum mokosi įvairių kovos būdų: ir su ginklais, ir be jų. Žinojimas, kokį ginklą prieš ką panaudoti, mokėjimas juo naudotis – tai turi lemiamos įtakos kovojant.

Žaidime galimi įvairūs magiški užkeikimai, kurie sutelkti į miniatiūrines brangenybes, vadinamomis talismanais. Locke jų randa keliaudamas po Ahkuiloną. Jeigu sukurtas pagrindinis užkeikimo branduolys (spells), leidžiama tą užkeikimą padaryti galingesnį ir plačiau veikiantį.

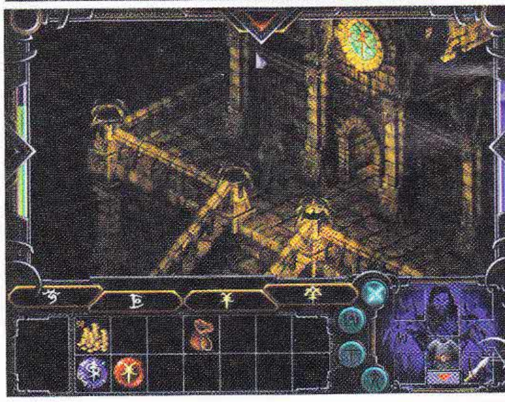
REVENANT galima žaisti "Internete" – tai tikrai puiku. Multiplayer režimu gali žaisti iki 4 žmonių. Per tinklą arba "Internete" kiekvienas gali žaisti individualiai arba kooperuotis. Žaidimo per tinklą variante yra papildomų ženklelių, žyminčių ypatingus tam tikro kario sugebėjimus: ištvermę, vikrumą ir intelektą, mokėjimą užkeikinėti.

Nors žaidimą buvo planuota išleisti iki 1997-ųjų Kalėdų, jo kūrimas užsitęsė ir turėtų būti baigtas iki 1998 metų pabaigos.

Žaidimo ypatumai:

- Trečiasis asmuo, izometrinė perspektyva.
- Nuostabus spalvingas fonas.
- Užkrečiamos game-style kovos.
- 16 bitų spalvota grafika.
- "Direct 3D" akseleratorius.
- Pritaikymas LAN ir TCP/IP multiplayer režimui.

Išleidimo data: 1998 m. III ketvirtis




C&C: TIBERIUM SUN

strategija *Westwood*

P133, 16 MB RAM, Win 95, geriau su 3D greitintuvu

Nuo pirmojo C&C pasirodymo praėjo keli metai. NOD sumušti, o Keinas komandiniame centre užverstas nuolaužomis. Sąjungininkai švenčia pergalę, tačiau tai tik pradžia... Tai pradžia... galo. Keinas nežuvo – jis liko gyvas ir tapo galingiausiu kiborgu. Surinkęs savo šalininkų likučius, mėgina pavergti visą pasaulį ir sąjungininkams žemėje lieka tik Antarktida. Ten ir vyks pagrindinis mūšis dėl viešpatavimo Žemėje.

Tačiau netikėtai įsiterpia trečioji jėga – slaptoji mutantų brolija. Tai žmonės, kurie nukentėjo nuo tiberiumo. Vyksta didysis susirėmimas.

"Westwood" sukūrė kažką neįtikėtino: dabar žaidime bus nauja technologija, panaudota BLADE RUNNER. Visi junitai ir aplinka trimačiai. Instensyvios kovos metu galėsite tiesiogiai kontroliuoti bet kurį junitą ir jį valdydami, aplinką matysite jo akimis (panašiai kaip DUNGEON KEEPER).

Rūkas, lietus, uraganai ir sniegas suteikia žaidimui nepakartojamą atspalvį. Be to, bus ir kiti gamtos reiškiniai, kurie labai veiks jūsų junitus: žemės drebėjimai, ugnikalniai, viesulai ir cunamis.

Čia viskas labai tikroviška: kareivių judėjimai lygumomis ir jų kopimas į stačius kalnus, sraigtasparnio nusileidimas kalnuose, kur jis, žinoma, būtinai sudųš.

Junitams bus sukurti nauji judesiai: kareiviai galės pritūpti ir šliaužti į priešo gūžtą, gali būti, kad galėsite keisti ginklus. Dabar žaidimas vyks tik esamuoju laiku. Jei misiją pradėsite dieną, tai galėsite ją užbaigti naktį. Be to, jei kovosite naktį, jums prireiks naktinio matymo prietaiso.

Žaidimo pasaulis padidės 4 kartus. Be to, vietovę galima bus pasukti, didinti ir mažinti, kaip tik norėsite, o vaizdo kokybė nė kiek nepasikeis.

Ko gero šis žaidimas *real-time* strategijų pasaulyje sukels revoliuciją.

Jei esate C&C gerbėjai, būtinai turėtumėte įsigyti šį žaidimą.

<u>Žaidimo ypatumai:</u>

•Naujausias variklis ir įvairiausi efektai.

•Puikus turinys ir netikėti posūkiai.

•Nuostabūs videointarpai tarp misijų.

•Sniegas, lietus, ugnikalniai ir kiti gamtos reiškiniai trimačiame pasaulyje.

•Galima rinktis vieną iš trijų priešiškų stovyklų.

•16 bitų spalvos ir tinka visų tipų greitintuvai.

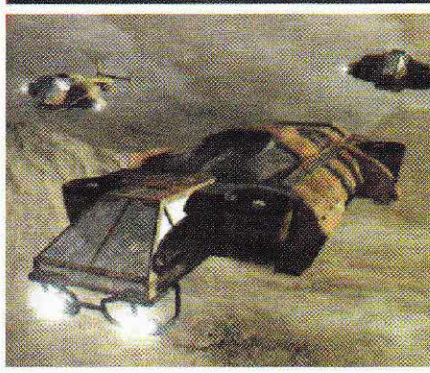
•Stereogarsai ir ypatingas garso takelis.

•Žaidimas tinkle.

<u>Žaidimą numatoma išleisti 1998 metų pabaigoje</u>







GABRIEL KNIGHT III

nuotykinis *Sierra*





Jei jus galutinai nuvargino žmonės, teigiantys, jog žaidimai sukurti tik vaikams ir paaugliams, pasiūlykit jiems prisėsti prie Jane Jensen sukurtos GABRIEL KNIGHT nuotykių serijos. Jiems teks labai rimtai pamąstyti. Šis *adventure* žanro žaidimas pretenduoja į geriausią Schattenjager'ių trilerį, pristatydamas ir pribloškiantį 3D varikliuką (G-engine), sukurtą specialiai trečiajai daliai. Joje vėl pajusite tą voodoo pasaulį, pilną pačių keisčiausių paslapčių. Istorijos pradžia prasideda Prancūzijoje (ten ir vyks per visą žaidimą), karališkosios šeimos nario prašymu apsaugoti jo šeimą nuo persekiojančios sektos. Baimė galutinai įgauna pagrindą, kai princo sūnus pagrobiamas tąnakt, Gabrieliui besaugant. Praradai, ponas – prašom ir surask dabar. Grobikų pėdsakus Gabrielius pameta Rennes le Chateau miestelyje. Čia ir prasideda pats žaidimas. Šiame miestelyje Gabrielius privalės išsiaiškinti tūkstantmetę miestelio misteriją. Tai padaryti jam padės ir jo partnerė Grace Nakamura, kurią bet kada irgi galite valdyti. Ji suteiks daug svarbios informacijos, pasitelkusi savo SIDNEY duomenų bazę.



Autoriai tvirtina padarysiantys revoliucinį žaidimą. Ir tam jie turi tvirtą pagrindą, jei savo pažadus tikrai tesės. Pamąstykim. Adaptyvus garsas, jūsų valdoma kamera, 16 bitų grafika, 3D personažai ir aplinka. Dviejų žmonių valdymas, originalus galvosūkių sprendimas. Ir puikus siužetas, kurio palyginimui autoriai primena pirmąją dalį. Manau, ne vienam nuotykių mėgėjui nuvarvėjo seilės. Tad su nekantrumu lauksime šio žaidimo.









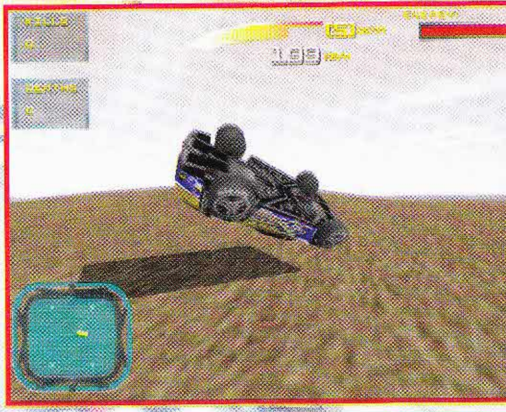
ULTIM@TE RACE PRO

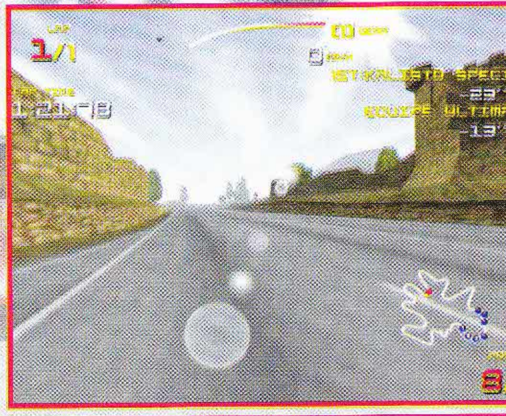
Kalisto Entertainment

P133, 16 MB RAM, 2x CD-ROM, SVGA vaizdo korta, garso korta, Win'95











Seniai, labai seniai, prieš kokius 10-12 mėnesių, prancūzų firmos "Kalisto Entertainment" (http://www.kalisto.com) žaidimą ULTIM@TE RACE Pro žinojo tik "PowerVR" 3D greitintuvų savininkai. Šis žaidimas, dar ankstyvoje vaikystėje, buvo skirtas demonstruoti šio akseleratoriaus galimybes. Iš pradžių buvo 1 trasos versija. Vėliau atsirado dar dvi. Ir dabar, išaugęs vaikis drebina pasaulį.

Prisipažinsiu atvirai, tokių įtraukiančių žaidimo arkadinių važiuoklių nesu turėjęs.



16 skirtingų automobilių, su skirtingomis savybėmis (akseleracija, maksimalus greitis, sukibimas ir atsparumas), 18 skirtingų 3D trasų (1 treniruočių, 4 trasos skirtingo vingiuotumo, su kitokia atmosfera ir žaidimo pobūdžiu, ir ypatinga *deathmatch* arena. 4 žaidimo režimai: laiko lenktynės (su "vaiduoklio" funkcija!), kompiuteriniai priešininkai, kelių žaidėjų režimas ir kelių žaidėjų kautynės arba gaudynės. 3 skirtingos vaizdo projekcijos (2 išorėje ir viena imituoja vairuotojo atvaizdą).

Tik įsijungę žaidimą, kiekvienas pasakytumėte: "Jergutėliau, va čia tai grafika...". Taip, ponai, jūs būsite visiškai teisūs. Juk mes kalbam apie tokius vizualinius efektus: "Metallic Reflexion on the car" (metaliniai atspindžiai ant mašinų), "Background animation" (antrojo plano animacija), "Lens flare" (lęšių blyksniai), "Day" (diena), "Dusk" (prietema, prieblanda), "Dawn & night atmosphere" (aušros ir nakties atmosfera), "Car lights effects" (automobilių šviesų efektai), "Sparks" (žiežirbos, kibirkštys), "Smoke" (dūmai), "Skid marks" (pėdsakų žymės,



šliūžės), "Rain & Storm effects" (lietaus ir audrų efektai), "Fog effect" (rūkas), "Ground projection", "Real time shadow" (realaus laiko šešėliai) ir taip toliau. Žinoma, daugumai reikės 3D akseleratoriaus (palaikomų "PowerVR", "3Dfx" ir "Direct3D", iki 1024x768 raiškos), bet ir be akseleratoriaus grafika yra labai nebloga.

Pradedame važiuoti. Kaip nekeista, ULTIM@TE RACE PRO yra būtent arkadinis žaidimas, todėl atitinkamas ir jo valdymas. Čia ne vieta jokiems, net ir mažiausiems, simuliacijos elementams. Viskas, ką galima reguliuoti, tai akseleracija, maksimalus greitis, sukibimas ir atsparumas. Vairuodami galite pasirinkti padėtį – iš išorės arba imituojama vairuotojo vieta. Ne daugiau. Jokių prietaisų skydelių imitacijų ar veidrodėlių. Pradžiai važiavimas laikui. Labai patiko "vaiduoklio" funkcija. Nežinantiems kas tai yra, pabandysiu papasakoti. Pabaigus trąsą, pasiūloma išsaugoti jūsų automobilio judėjimo istoriją. Pradėjus naują žaidimą, siūlomas "vaiduoklis", t.y. vienas iš Jūsų arba iš "Interneto" parsiųstų važiavimų. Pradėję važiuoti, Jūs lenktyniausite su "vaiduokliu", atkartojančiu išsaugotas lenktynes. Labai uždegantis dalykas. Važiavimas su kompiuteriniais priešininkais kaip senovėje. Nieko naujo. Važiuoji, pralenki, laimi. Daug įdomiau yra sumanytas kelių žaidėjų režimas. Yra keletas protokolų (per modemą, tiesioginį kabelį, IPX tinklo protokolą ir TCP/IP). Daugiau pasakysiu apie TCP/IP prijungimą. Vienas žaidėjas, esantis TCP/IP tinkle (t.y. "Internete"), sukuria serverį. Tada, ULTIM@TE RACE PRO tinklalapyje (http://www.ultim@terace.com) palieka kitiems žaidėjams žinutę ir laukia. Paprastai susirenka marga publika. Vieną kartą, kai buvo pasidomėta, kas iš kokių šalių, atsiliepė JAV, Kanados, Vokietijos, Didžiosios Britanijos, Belgijos, Prancūzijos, Švedijos, Suomijos ir Lietuvos atstovai. Jei atsibosdavo lenktyniauti (o man tai labai greitai atsibosdavo pralošinėti), eidavome pasigrumti į nuostabią *deathmatch* areną. O čia vėl pasirinkimas: arba mušamės arba bėgiojame. Muštynių atveju tikslas yra mirtinai sudaužyti priešininką ir pačiam išvengti panašaus likimo. Tuo tarpu daug įdomesnis yra *Triušio* (Rabbit) žaidimas. Jo esmė yra ta, kad žaidėjas – Triušis, turi išlikti nepaliestas (t.y. neapverstas) tam tikrą laiką, po kurio jis tampa nugalėtoju. Jei kam nors pasiseka jį pavyti ir apversti, tai tam sėkmingajam tenka būti Triušiu kol jo neapverčia. Atrodo paprasta, bet kai ankštoje arenoje paskui tave laksto 10-15 kraujo ištroškusių užsieniečių, kraujas labai greitai teka gyslomis.

Žodžiu eilinis amžiaus žaidimas. Mano nuomone, tai arkadinių važiuoklių QUAKE. Žaiskite į sveikatą. Tik įspėju – žaidimas tikrai kainuos brangias miego valandas.

Visada jūsų, Hothead Jr.

G-Police

3D action

Psygnosis

SPS ir PC



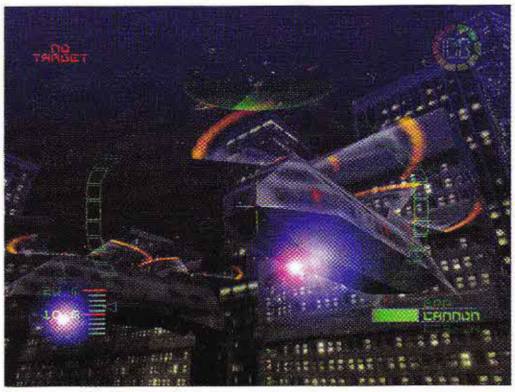
"Psygnosis"?.. Ir vėl "Psygnosis"? Pastaruoju metu šiai firmai tikrai neblogai sekasi. COLONY WARS vis dar yra tarp populiariausiųjų. FORMULĖ 1, po to ir FORMULĖ 1' 97. O dabar dar ir G-POLICE – toks pat šaunus kaip ir anksčiau minėtieji žaidimai. G-POLICE – žvilgsnis į ateitį: ateities miestas, ateities mašinos, skraidantys objektai, gal kiek keistoki žmonės. Žodžiu, čia jūs atsidursite ateityje. Taip pat gausite kažką panašaus į sraigtasparnį ir turėsite kovoti su miesto nusikalstamumu. "Faras"?.. Tikrai taip. Pasijusite esą ateities policininko kailyje. Grafika? Taip, savaime aišku, kad "Psygnosis" žaidimų grafika yra nepriekaištinga. Visą laiką veiksmas vyksta naktį. Sakote trūkumas?.. Sutinku. Teks su skraidančiu aparatu sukiotis tarp aukštų dangoraižių. Miestas švyti įvairiomis reklamomis ir kitomis šviesomis. Jūs aukštai, o apačioje verda gyvenimas. Gatvėmis važinėja mašinos, motociklai, įvykdomi nusikaltimai. Nemanykite, kad visą laiką taip ir bus. Skraidysite tarp dangoraižių ir grožėsitės žaidimo grafika? Ne! Jūsų laukia labai įtemptas darbas. Teks atlikti įvairias misijas, kurių yra 21. Galėsite rinktis vaizdą tiek iš vidaus, tiek iš išorės. Vaizdo specialieji efektai taip pat nepakartojami. Sprogimai, šaudynės, technikos dūžimai atrodo pritrenkiančiai, tikroviškai (galite tuo, įsitikinti atidžiau pažiūrėję į nuotraukas). Niekur nemačiau, kad taip įspūdingai atrodytų pamušto lėktuvo nusileidimas ant žemės: pataikote į lėktuvą (jei nestipriai), jo varikliai užgęsta ir jis krenta žemyn, o paskui didžiulis sprogimas. Nuostabu, ar ne?

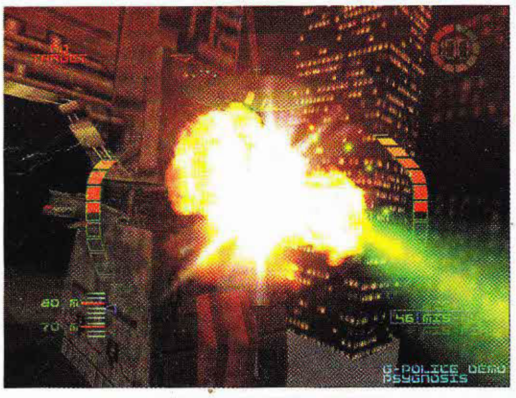
Žaidimo garsas labai geras. Misijos metu iš savo vado gausite nurodymus. Apie muziką daug nemėgstu kalbėti, nes manau, kad tai nėra svarbu. Dabar atėjo eilė pašnekėti apie valdymą. Geras dalykas yra tai, kad žaidžiant G-POLICE galima prijungti *Analog Joy Stick*. Nueikite į artimiausią parduotuvę ir įsigykite, arba pasiskolinkite iš draugo, kitaip prarasit daug malonumo. Paprasta linksmalazde sunkiau kontroliuoti tokio tipo sraigtasparnį. Kol esate aukštai, greičio beveik nejaučiate, tačiau pabandykite nusileisti žemiau, prie pat žemės. Man žaidime nepatiko vienas dalykas (labai nepatiko!) – tai, kad skrendant visu greičiu gali įsirėžti į dangoraižį, o skraidantis aparatas nesudūžta, taip pat nesudūžta, kai įsirėži į žemę, ar į kitą transporto priemonę. Nesąmonė, ar ne? Gal tai ir smulkmena, tačiau mane tai nervina. Yra ir gerų dalykų. Pavyzdžiui, jei sužlugdai misiją, gali ją vėl pradėti be LOADING. Pirmosios misijos pažintinės (kaip ir daugumoje visų žaidimų), priešų nedaug, tad galėsite išsiaiškinti visų prietaisų, matomų ekrane, reikšmę ir paskirtį. Žinoma, tai galite padaryti ir iš *training* meniu. Pasirinkę "training" galėsite tinkamai viską išmokti. Tačiau to nepatariu daryti, nes nieko nėra ypatingai sunkaus. Tiesiog įsigykite kompaktinį diską su žaidimu, kaip sakiau, dar linksmalazdę, ir pradėkite žaisti. Žinoma, nepamirškite pažiūrėti įžangos. Ji yra ilgoka, tačiau nieko baisaus. Pažiūrėję ją, vėliau suprasite, už ką ir su kuo kovojote. Prisireiks ir gerų anglų kalbos žinių. Neįkertat angliškai?.. Tai jau jūsų bėdos, mažiau iš pamokų reikėjo bėgti! Įžangos grafika taip pat gera, tačiau dabar tai nieko nestebina. Daugumos žaidimų intarpų ir įžanginio video grafika nuostabi. Kol kas, mano nuomone, geriausią intarpą ir įžangos grafiką galite pamatyti TEKKEN 3 ir FINAL FANTASY 7. Čia tikra klasika. Apibendrinus G-POLICE nėra toks ypatingas, kaip daug kas mano. Man jis kaip žaidimas nelabai patiko. Aš žaviuosi daugiau jo technine puse – specialiaisiais efektais, grafika (iš dalies), valdymu. Taip! Čia viskas nuostabu, tačiau kaip žaidimas jis nėra tobulas. Kažko trūksta. Prieš pirkdami gerai pagalvokite. Yra juk ir kitų puikių žaidimų.

IŠVADOS:

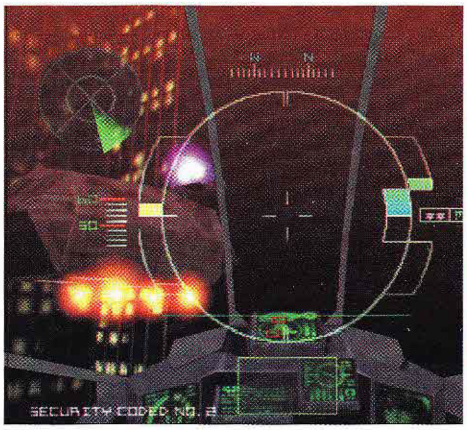
"+" – puikūs vaizdo efektai, įžanga, valdymas.

"–" – kažko trūksta. Jis nėra nei geras simuliatorius, nei šaudymo žaidimas.











Die by the Sword

3D Veiksmas *Tantrum/Interplay/Treyarch*

P90, 16 MB, WIN 95

Jūs žinote tai, jūs jaučiate tai. Tai fenomenas, kuris tikrus žaidėjus priverčia pamiršti apie maistą ir miegą. Pasineriate į nuolatinius ieškojimus.



Vieniems tai naujas lygis su žiauriais ir stipriais priešininkais. Kitiems – patikėtos misijos užbaigimas.

VSIM sistema galima džiaugtis valandomis, bet susilaikysime ir pažiūrėsime, kaip ji veikia. Kaip ir arkada, žaidimas yra sudėtingas, tačiau yra ir labai puikių momentų. VSIM variklis leidžia sukurti judėjimą realiame laike. Klaviatūra, linksmalazdė ar pelė jūs galite valdyti savo rankų ir ginklo judėjimą. Rezultatas? Grubus, chaotiškas mūšis su kardais tampa toks tikroviškas, tartum vyktų iš tikrųjų. Žaidimo vaizdas matomas trečiojo asmens akimis. Judesius galima rinktis iš nustatomų parametrų arba puolimui ir gynybai kurti savo kombinacijas. Yra ir paprastas valdymo būdas, kuris tiks tiems, kas nenori naudoti visos VSIM sistemos įvairovės.

Jūs galite nustatyti pelę taip, kad kairysis klavišas valdys kūno judėjimą, o dešinysis – ginklą. Interfeisas turi daug valdymo funkcijų, todėl teks jį patiems pareguliuoti pagal savo norus. Kai tik nustatysite konfigūraciją, pradėsite kontroliuoti VSIM sistemą.

Scenarijus DBTS – daugiabriaunis brangakmenis. Paieškos būdas paverčia jus Enriku – pašėlusiu ir linksmu pseudo škotų kariu. Enrikas naikina viską, kas pakliūna kelyje juodojo burtininko Rastegaro belangėje. Burtininkas pagrobia Enriko draugę – Mają. Kol vienas iš burtininko padėjėjų nukreipia Enriko dėmesį, burtininkas nutempia merginą į didelio kalno viršūnę.

Enrikas keršija visiems, kas pasipainioja jam kelyje.

Enrikas gana įvairialypis herojus, galintis kovoti plieniniu kardu ir apvaliu skydu. Jūs patenkate į nuostabų ir įtikinamą trimatį pasaulį, kur esate įtraukti į pačią žiauriausią, kuri kada nors buvo sukurta, virtualiąją kovą. Net žaisdami vidutiniu lygiu, žaidimas ne silpniesiems. Nuo nemalonumų jūsų neapgins net gulintys žalumynai ir šarvų likučiai.

Pabaisos visokios ir pavojingos. Iš pradžių susidursite su staugiančiais koboldais, kurie nepavojingi, jei nepuola grupėmis. Dirbtinio intelekto lygis tiesiog stulbina. Priešai dangstosi nuo jūsų smūgių ir traukiasi, bet užtenka tik nusisukti nuo jų ir ... Jūsų nugaroje styros durklas.

Koboldai Orkų rasėje tėra tik vergai, gyvena kalne. Šie kriuksintys mėsininkai nuožmūs ir šlykštūs. Jie neabejoja savo teisumu. Fantastinio žanro mėgėjams galima tik pavydėti. Jie išvys trimates pabaisas. Tai, kas buvo dvimačiuose RPG, dabar perėjo į trimatį pasaulį. Vėliau jūs susidursite su Orkų leitenantais, o toliau ir su vadais. Tačiau visa tai vėliau.



Jūs sutiksite ir troglodītus, kurie juda vandeniu ir stengsis nutraukti jums galūnes, kai kelsitės plaustu. Tankus tunelių tinklas yra vabzdžių maldininkų buveinė. Juos pakeis tamsieji Neūžaugos – pilki apskurę kariai. Didžiuliai milžinai – žmogėdros ir nemirtingi skeletai sukils prieš jus. Tai fantastiška!

Kiekvienas monstras kaunasi pagal savo taisykles ir turi savo taktiką. Jūs galite mirti dėl daugelio nedidelių žaizdų ir netekęs kraujo. Žaidime parodyta ištisa blogio kultūra.

Jūs galite net sukiršinti pabaisas.

Dabar apžvelgsime arenos pobūdį. Galite pasirinkti bet kurį herojų. Arena – dvikovų grandinė, kur kiekviena dvikova sudėtingesnė už ankstesniąją. Jų vieta vis kita.

Yra 4 arenos. Trys iš jų labai pavojingos. Ketvirtoje galima gerai gintis, bet priešų joje begalės. Tai tikras







Pragaro iššūkis. Kai kada žaidimas tampa sudėtingesnis palyginti su nuotykiniu.

Galima žaisti per tinklą. Jis sukurtas puikiai, nors negalima kooperuotis net turnyre. Jūs galite kautis net su gyvais žmonėmis, jei tik rasite jų šiame didžiuliame kompiuterinių priešininkų knibždėlyne. Be to, galite gauti smūgį į nugarą nuo savo draugo tik todėl, kad jis jūsų nepažino.

Grafika

Panaudoti patys naujausi 3D pasiekimai. Visos tekstūros ir apšvietimas įtikina mus veiksmo tikroviškumu. Nepriekaištingi dinamiški šešėliai lydi kiekvieną žaidimo herojų. Galima sutikti net gyvį, sukurtą iš vandens. Jis iš tiesų pusiau skaidrus. Pro jį galima žiūrėti. Jei paimsite nukirstą ranką, kraujas tekės jūsų rankomis. Vienintelis žaidimo trūkumas – video intarpai. Jie padaryti 320x200 režimu, dėl ko kur kas prastesnė jų kokybė.

Interfeisas

VSIM – ypač įspūdinga valdymo technologinė naujovė. Savo herojų galėsite visiškai valdyti pele. Reguliavimas paprastas ir efektyvus. Daug apžvalgos kampų leis matyti apylinkes. Be to, žaidime numatytas valdymas pradedantiesiems.

Scenarijus

Šis žaidimas – negailestinga kova. Jam būtų galima duoti aukščiausią įvertinimą, tačiau trūksta kooperuoto žaidimo. Dvikovos malonios, o apskritai žaidimas tinkle geras. Lygių kūrimui skirta daug laiko. Kiekvieno žvėries guolis atitinka jo gyventoją. Jums teks šokti per bedugnes ir praeiti pro švytuokles. Ir, žinoma, kautynėms jūs turėsite marias laiko. Šis žaidimas – puikiausia virtuali kova su kardais.





Garsas

Jus pamačiusi kiekviena pabaisa piktai suriaumos, suinkš iš skausmo, jei perskrosite jai pilvą. Kai jūsų kardas atsitrenks į priešininko šarvus, girdėsite metalo skambesį. O kartais aidi kalno tuneliuose. Tačiau geriausias garsas – Enriko kalba. Įvertinkite kad ir tai, kad perpjovęs priešininkui pilvą, jis šūkteli "aš norėčiau suprasti jus iš vidaus!".

Muzika

Kai įeinate į Orkų tvirtovę, didžiuliai griaudintys tonai užpildo visą kambarį. Mirusiųjų pilyje paslaptinga dūdelė atlieka atitinkamą melodiją. Įdomu tai, kad muzika labai dinamiška. Pavyzdžiui, kai mirštate, skamba graudus gedulingas kūrinys.



Intelektas

Visi padarai kaunasi unikaliai ir jų kovos stilius gerai apgalvotas. Kompiuteriniai oponentai puikiausiai supranta apie kambario kampus ir atakas iš už nugaros. Pabaisos gali jus vytis, todėl užsitikrinkite sau patikimą užnugarį. Užduočių nedaug, bet jos gerai sukurtos ir turi puikų sudėtingumo lygį. Juk visa tai fantastiška!

Bendras įspūdis

Koks žaidimas! Švari ir tiksli grafika, akinantis apšvietimas ir valdymas. Puikiai sukurti lygiai. Šis žaidimas turėtų patekti į geriausių žaidimų sąrašus.

Kodai:

Žaidimo metu spauskite F1 ir surinkite kodą:

mukor – Dievo režimas,
qsave – greitas žaidimo išsaugojimas,
pause – pauzė,
frame – paveikslėlis,
golrg – makes you real big,
btiny – sumažina,
tough – sunkumo lygis,
mecam – vaizdas iš I-o asmens akių,
gocam – nejudanti kamera,
spcam – priešo kamera,
bamff – nusiunčia į paskutinį lygį,
gamma – galima keisti gamą,
dedly – sustiprina ginklą,
sepku – savižudybė.



TEKKEN trilogija

3D fighting Namco **SPS**

Ypatinga firma, ypatinga grafika, garsas, herojai, kompiuteris, muštynės, valdymas, įtampa ypatingame žaidime – TEKKEN. Gal čia su tuo "ypatingas" truputį perdėjau (tik truputį!), tačiau žaidimas tikrai puikus. Visos jo dalys (TEKKEN, TEKKEN II, TEKKEN III) puikios. Kai kas tuo jau gal ir spėjo įsitikinti, kai kas gal dar ir ne, tačiau nepriklausomai nuo to, trumpai apžvelgsiu visas TEKKEN serijas. TEKKEN – tai vienas iš pirmųjų 3D muštynių žaidimų. Jūs tik įsivaizduokite, kokia buvo tų žmonių reakcija, pirmą kartą išvydusių 3D grafikos muštynių žaidimą. Tai buvo TEKKEN. Po jo "gimimo" 2D muštynių žaidimų era baigėsi. Prasidėjo nauja *faitingų* karta. Žvelgdami atgal, į pirmąją TEKKEN dalį, galime įžvelgti kelis grafikos, garso ir dar kai kurių detalių trūkumus, tačiau visgi reikia prisiminti, jog tai buvo prieš 3 metus. TEKKEN grafika atrodo tikrai kiek pasenusi. Visų pirma trūksta spalvų, žaidimas ne itin spalvingas. Tačiau kūrėjams reikėjo kai ko atsisakyti norint sukurti tokius kovotojus. Ir jie atsisakė spalvų gausybės. Nemanykit, kad TEKKEN juodai baltas. Ne! Paprasčiausiai ne toks spalvingas kaip jo antroji dalis TEKKEN II. Kovotojai sudaryti iš daugybės poligonų, todėl atrodo tikrai tikroviškai ir nekampuotai. Tai leido "Sony PlayStation" galimybės, kai tuo tarpu VIRTUA FIGHTER (taip pat vienas iš pirmųjų 3D žaidimų. Net nežinau kas pirmas atsirado?!) herojai buvo daug labiau kampuoti. Kovotojų judesiai



TEKKEN yra nepaprastai tikroviški. Herojai juda plastiškai, netrūkčiojančiai. Tai yra dėl to, kad vaizdas keičiasi 30 kadrų per sekundę greičiu. Nuostabu ar ne? Norėdami būti nugalėtojais TEKKEN žaidime, išsirinkite labiausiai patikusį mušeiką ir nusipirkę kokį žurnalą, su smūgių kombinacijomis, pradėkite treniruotis. Daugumą smūgių galite rasti ir pastudijavę TEKKEN "options meniu" – "practice". Kodėl jums tai patariu? TEKKEN kovotojai gali atlikti po 20–30 ir net daugiau įvairių smūgių ir kombinacijų. O kovotojų yra tikrai nemažai: TEKKEN II yra net 23. Parodykite man žmogų, kuris atsimintų visų herojų, visų smūgių kombinacijas.

TEKKEN pirmojoje dalyje yra šiek tiek mažiau kovotojų, tačiau vis tiek visko išmokti nepajėgsite. Smūgių įvairovė tikrai stebina. Juos galima suskirstyti taip:

- I grupė: priešo permetimai.
- II grupė: atakos su turimu ginklu.
- III grupė: atakos nenaudojant ginklo.
- IV grupė: kojų pakirtimai.
- V grupė: rankos, kojos užlaužimai.
- VI grupė: kombinacijos.

Gal kam neaišku, kas yra ta kombinacija? Tai tam tikra eilės tvarka atliekamų smūgių kombinacija. Atlikus ją, priešininkui tikrai bus riesta, nes gyvybių skalė sumažėja 2/3. Tačiau norėdami atlikti kombinaciją, turėsite nemenkai paprakaituoti. Rimtą dėmesį skirkite treniruotėms "practice meniu". Sunku pratybose – lengva kovoje!

Žaidimo garsas? Hm... visai normalus. Nors ir nesu pats geriausias garso kritikas, tačiau šiek tiek nusimanau apie tokius dalykus. TEKKEN garso takelis man visai nieko. Kiekvienas kovotojas turi savo kovos areną ir garso takelį. Tik gaila, kad antrasis planas yra iš 2D grafikos. Tačiau tai man nekliudo. Na, lyg ir viskas apie TEKKEN debiuto dalį. Po tokios TEKKEN sėkmės, daugelis laukė žaidimo tęsinio. VIRTUA FIGHTER seniai jau turėjo antrąją dalį, o TEKKEN II vis dar nesimatė. Tačiau kai buvo publikai pristatytas TEKKEN II, visi suprato dėl ko taip ilgai teko laukti. Paleidus žaidimą pirmiausia į akis krinta puiki, grafiniu atžvilgiu, įžanga. Nors jos videointarpas ir buvo pripažintas geriausiu iš visų 1997 metų žaidimų įžangų, tačiau be grafikos, čia daugiau nieko ir nėra (beveik!). Vienu žodžiu – būna ir geriau! Na, pats žaidimas? Vien jau 23, tiksliau paskaičiavus 25, kovotojai turėtų daug ką pasakyti apie jį patį. Tikrai, čia rinktis yra iš ko. Grafika labai pagerėjusi, nors kartais labai ryškiai matyti poligonai, tačiau bendras vaizdas gan neblogas. Judesiai tapo dar tikroviškesni. Smūgių taip pat padaugėjo. Žodžiu, žaidimas pasikeitė tik į gerąją pusę. Tai jam atnešė dar didesnės sėkmės, nei jo pirmtakai.













TEKKEN II ilgą laiką buvo renkamas geriausiu mėnesio žaidimu. Be to, kaip jau sakiau, gavo nominaciją už geriausią įžangą. Kol kas joks kitas muštynių žaidimas neprilygsta TEKKEN II. Gal tik VIRTUA FIGHTER II. O lyginant su kovotojų judesių plastiškumu, TEKKEN II lenkia tik STREET FIGHTER EX & PLUS (čia mano nuomonė). Be to TEKKEN II sėkmę atnešė ir jį sukūrusiai kompanijai "Namco". Ji už TEKKEN II sukūrimą buvo pripažinta geriausia metų žaidimus kuriančia firma. Nors TEKKEN II ir nelabai skyrėsi (iš pirmo žvilgsnio!) nuo savo pirmtako, tačiau šiokių tokių skirtumų yra. Per ilgą žaidimo kūrimo laikotarpį, ėmė ir senstelėjo žaidimo herojai. Kai kam ir žilas plaukas galvoje atsirado. Pasikeitė ir kovotojų išvaizda. Tačiau iš esmės viskas liko kaip ir anksčiau: kiekvienas žaidėjas turi savo atskirą kovos areną, kurioje skamba tik tam tikra muzika, galimybė atkoduoti bosus, kiekvieno žaidėjo skirtingas filmas, jei žaidimą praeisite su juo ir kt. Dar reikėtų plačiau papasakoti kokiu principu atsikoduoja pradžioje neprieinami kovotojai. Šiam tikslui neblogai būtų, jei turėtumėte "memory card". Taigi, perėjus su vienu kovotoju TEKKEN (visą, visą!), atsikoduoja vienas paslėptas herojus – bosas, praėjus su hintu – hintas ir t.t. Norint atkoduoti aukštesniuosius bosus, reikia pereiti visą žaidimą nesuklupus. Tam, kad atkoduotumėt Aleksą ir Rodžerį darykite taip:

1) pasirinkite YOSHIMITSU;

2) be pralaimėjimo (nė vieno raundo) eikite iki trečios (!) arenos;

3) tenais nugalėkite I raunde. Antrajame leiskite save mušti tol, kol jums liks gyvybių minimumas, tada (su tiek gyvybių!) pribaikite priešą;

4) pereikite visą žaidimą.

Vykdydami trečiojo punkto nurodymus, laikykitės tokios taktikos: antrajame kėlinyje nuimkite daugiau nei pusę gyvybių savo priešininkui (taip bus lengviau jį pribaigti!), tada visą laiką laikykite bloką (kai jums liks vos vos gyvybių, laiku spėtumėte surengti ataką ir, kad nė vieno priešininko smūgio nešū...!), kai liks labai mažai gyvybių darykite kombinacijas. Kai laimėsite, turite būtinai išgirsti "great", taip žinosit, kad priešą nugalėjote, turėdami gyvybių minimumą. Jei tai nepavyko, tada pradėkite viską iš naujo. Kitas įdomus dalykas yra tai, kad kovotojai gali keisti savo drabužius. Jei pasirinkę kovotoją paspausite "x", drabužiai bus vienoki, o jei "y" – kitokie. Štai tiek įdomybių apie TEKKEN II. O dabar... Dabar ateitis. Šių metų vasaros viduryje numatoma išleisti ir TEKKEN III. O čia tai bent! Šis žaidimas bus geresnis nei abu jo pirmtakai, ir kur kas geresnis. O ką jau kalbėti apie grafikos patobulinimus. TEKKEN III kovotojų judesiai bus dar tikroviškesni, nes čia panaudojant judesių nuskaitymo mechanizmą. Kovotojų judesiai bus kuriami pasitelkiant duomenis, gautus atliekant tuos judesius žmonėms žaliojoje studijoje, su prie tam tikrų kūno vietų (rankų, kojų, galvos) pritaikytais davikliais. Taip bus modeliuojami TEKKEN III kovotojų judesiai, kas leis sukurti dar tikroviškesnius ir natūralesnius judesius. Štai tokia pagrindinė naujiena. Trečiojoje dalyje herojus dar labiau pasens. Metai vis bėga ir bėga. Senstam ir mes – sensta ir herojai. Prie jau esamų 25 kovotojų prisijungs dar keletas, atsiras naujų kovos arenų, pagerės muzika. Dabar svarbiausia kantrybė. Visą tai greitai turėtumėme pamatyti. Žinoma pamatys tie, kas turi "PS", o "Saturn" gerbėjai, kaip ir "PS", laukia VIRTUA FIGHTER III. Kuris geresnis? Galbūt greitai atsakysime į šį klausimą ir mes?

Įvertinimas:

"+" Gera grafika, daug kovotojų ir smūgių.

"–" Antras planas 2D grafikos. Kai kur, kovotojams judant, matyti poligonai.

Štai taip! :-)



TEX MURPHY: OVERSEER

adventure *Access Software*

P133, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, SVGA vaizdo korta, garso korta, Win'95



Kompanija "Access Software" labiausiai žinoma kaip dviejų tipų žaidimų – nuotykių ir golfo, kūrėja. Kai kas galbūt ir nustebs: stiliai juk visiškai skirtingi. Bet galite neabejoti – visi jų žaidimai padaryti kruopščiai. Šios serijos žaidimai visada savo žanre buvo geriausi ir metai po metų įtvirtindavo golfo imitacijos standartus.

Kiti jų žaidimai, kaip serija apie Texą Murphy, kurioje yra hitai – UNDER THE KILLING MOON ir THE PANDORA DIRECTIVE – irgi visada buvo aukštai vertinami.

Mes papasakosime apie Texo Murphy istorijos tęsinį, kuris jus nukels į laikus, kai Texas Murphy tiktai pradėjo savąją privataus seklio karjerą. Žaidimas vadinasi TEX MURPHY: OVERSEER.

Nedaugelis žaidimų naudoja pilnaekranius videointarpus. Nuotykių mėgėjų laimei, visi TEX MURPHY serijos žaidimai garsėjo pilnaekranių videointarpų bei žaidimų aplinkos, ir siužeto vystymo darna. Pernai "Access Software" paskelbė, kad OVERSEER pasirodys išimtinai DVD pavidalu. Jie manė, kad iki to laiko DVD turės daugelis potencialių žaidėjų. Deja, DVD kol kas plinta lėtai, todėl "Acces Software" nusprendė išleisti žaidimą, pritaikytą ir DVD, ir CD-ROM. DVD versija turi videointarpus su trimačiu DOLBY AC-3 garsu ir atliktu "High Color" standartu. Žinoma tai gerai, tačiau daugeliui žaidėjų nepriеinama.



Truputis istorijos tiems, kurie nežino TEX MURPHY žaidimų serijos. Texas Murphy – XXI amžiaus vidurio privatus detektyvas. Buvo išleistos 4 šio žaidimo serijos. Pirmieji du: MEAN STREETS ir MARTIAN MEMORANDUM pasirodė 1989 ir 1992 metais, ir buvo labai šaunūs, bet neturėjo tokio pasisekimo žaidimų industrijoje, kaip UNDER THE KILLING MOON. Būtent šiame žaidime, o vėliau ir PANDORA DIRECTIVE firma "Access software" pradėjo naudoti kompiuterinės technikos galimybes ir todėl galėjo sukurti personaliniam kompiuteriui tikrą detektyvą.

Dabar, išleisdama OVERSEER, "Access Software" tęsia šią tradiciją. OVERSEER perkelia žaidėją į tuos laikus, kai TEX MURPHY pradėjo tirti savo pirmąją bylą. Nors veiksmas vyksta praeityje, šio ir ankstesnių žaidimų siužetinės linijos kertasi. Taip pat jūs galėsite geriau pažinti jums pažįstamus herojus.

TEX MURPHY: OVERSEER prasideda Chelsee, kuri žadina Texą telefono skambučiu. Jame nėra aiškiai apibrėžtos siužetinės linijos. Aišku, jame yra kai kurių dalykų, kuriuos būtina daryti, norint žaisti toliau. Be to, žaidėjams kartais reikia žaidimą išsaugoti. Žaidimo metu susitiksite su daugeliu žmonių ir apsilankysite daugelyje vietų.

Ar galėsite ištirti šią bylą, priklausys tik nuo jūsų. Be tyrimo turėtumėte atkreipti dėmesį į videointarpus, kitaip paprasčiausiai nesuprasite, ką reikės daryti.

Žaidimas valdomas klaviatūra ir "pele". Dėl "Access Software" virtualios technologijos, žaidime jūs galite daryti viską – atidaryti duris, tyrinėti bei paimti daiktus ir net žiūrėti aukštyn ir žemyn. Visus kambarius, į kuriuos pateksite, reikės kruopščiai apieškoti. Judėkite kambariu ir žymėkite (spragsėkite) kursoriumi daiktus. Jei kursorius pavirs žaliu pliusu, galite apie jį sužinoti daugiau arba ką nors padaryti (paimti, atidaryti ar uždaryti. Kai kuriais daiktais galima daryti ką nors kita).

Žaidimo pasaulis visiškai trimatis. Reikia žiūrėti aukštyn ir žemyn, kad įsitikintumėte, jog nieko nepraleidote. Puikus pavyzdys – popierėlis dėžutėje. Jeigu neprieisite prie dėžutės ir nepažiūrėsite į ją – niekada ir nepastebėsite, kad ten kažkas yra. Tai ir yra pagrindinis žaidimo elementas – turite būti labai pastabūs, kitaip ką nors praleisite.

Visas kitas valdymas atliekamas iš



keturių ekrano pusių išnyrančiuose meniu. Viršutinėje jo dalyje galite išsaugoti ir vėl paleisti žaidimą, išeiti iš jo ir kontroliuoti kai kuriuos įrenginius. Kairėje galite valdyti savo judė-



jimą. Pasirodęs meniu nurodo visas vietas, į kurias galite šiuo metu nueiti. Viskas, ką reikia padaryti – paspausti reikiamą vietą ir po to klavišą "Go". Dešinėje yra inventorius. Jame galite ištirti arba sujungti skirtingus daiktus. Jei norite sujungti daiktus, turėsite "pele" tempti juos vieną ant kito. Pagaliau apačioje esantis meniu. Jis sudarytas iš rodyklių, kurias spausdydami kursoriumi galėsite judėti,



nesinaudodami klaviatūra. Taip pat yra keli klavišai, kuriais galėsite keisti lygį.

Grafika

Į OVERSEER grafiką reikėtų pažvelgti iš dviejų pusių. Tiems, kas turi DVD ar AGP prievadą, žaidimas atrodys puikiai. Pilnaekraniai videointarpai, padaryti "High Color" bei kitaip pagerinti. CD-ROM versijoje, grafika gera. Kokybiškai padaryti pilnaekraniai videointarpai atrodo gerai, tačiau vaizdas kartais trūkčioja net žaidžiant galingu kompiuteriu. Visą kita reikėtų labiau išbaigti. "Virtual World" technologija, kuri buvo naudota ankstesniuose žaidimuose, paseno. Kai kur grafika atrodo nuostabiai, kai kur – neišbaigtai. Beveik visa žaidimo erdvė pripildyta įvairiausiomis detalėmis, todėl eidami pirmyn galėsite mėgautis puikiais vaizdais. Vienintelis trūkumas – ji reikalauja galingo kompiuterio.

Interfeisas

Interfeise padaryti pakeitimai. Puiku, kad judėti ir žiūrėti galima kelis kartus paspaudus "pelytę". Judėti kiek patogiau naudojant klaviatūrą, tačiau žiūrėti aukštyn ar žemyn geriau naudojant rodykles ekrane. Toks puikus ir paprastas interfeisas leidžia sutelkti dėmesį žaidimui, o ne jo valdymui.

Scenarijus

Žaidimo esmę sudaro paini istorija, kurią reikia išnarplioti. Aktoriai taip pat puikiai vaidina. Įdomus ir sėkmingas scenaristų sprendimas, nukeliantis žaidėją į Texo karjeros pradžią. Tai leidžia geriau suprasti, kas vyksta. Kaip ir daugelyje nuotykinių žaidimų, čia yra galvosūkių. Daugelis jų yra įdomūs, tačiau yra ir nuobodžių. Labiausiai tie, kuriuose reikia surinkti daug įkalčių. Kita svarbi žaidimo ypatybė – pilna veiksmų laisvė. Jums nebūtina laikytis kokios nors apibrėžtos siužetinės linijos. Atlikę tam tikrus veiksmus atsiras naujos galimybės, bet tęsdami žaidimą, toliau vargu ar tai pastebėsite. OVERSEER yra viskas, kas išgarsino visas šio žaidimo serijas.

Žaidimo metu jums teks keisti kompaktinius diskus – tai šiek tiek nervina, tačiau žaidimo tiesiogiai neveikia.



Garsas

Garso efektai padaryti puikiai. Apie garsą, įrašytą Dolby AC-3, kuris yra DVD versijoje, sunku spręsti, tačiau įprastame CD jis puikus. Kiekviena vieta skiriasi ypatingais garsais, kurie leidžia žinoti, kur esate. Jei esate gatvėje, girdėsite vėją, sandėlyje girdėsite sandėliui būdingus garsus. Be to, tikrai malonu, kad pokalbiai nenutrūksta net tada, kai CD-ROM atkuria kitą sceną.

Muzika

Žaidime muzikos nedaug. Viskas, ką išgirsite, sukurta labai profesionaliai ir suteikia žaidimui ypatingą nuotaiką. Kai kuriuose intarpuose taip pat groja muzika. Manau, kad kūrėjai ir režisieriai gerai padarė, nesistengdami skirti daug dėmesio muzikai. Garsai ir dialogai OVERSEER čia svarbesni.

Intelektas

OVERSEER yra du sudėtingumo lygiai. Pramoginis lygis tiks tiems, kas pirmą kartą žais žaidimą, nes šiame variante visada galima paskambinti telefonu 911. Varžybų lygis – tikras nuotykis, kur žaidėjai negali gudrauti. Abu sudėtingumo lygiai panašūs. Skirtumas tik tas, kad viename jų niekas nepasakinės. Beje, pramoginiame lygyje jūs negalėsite surinkti maksimalaus taškų skaičiaus. Žaidimo pradžioje galvosūkius galima išspręsti, pasitelkus į pagalbą smegenis. Vėliau jų sprendimui pravers pakeliui paimti daiktai. Gali atsitikti ir taip, kad pakeliui ką nors praleisite, arba pokalbio metu ko nors nesuprasite. Tai daro žaidimą labai sudėtingu. OVERSEER verčia žaidėją viską gerai ištirti.

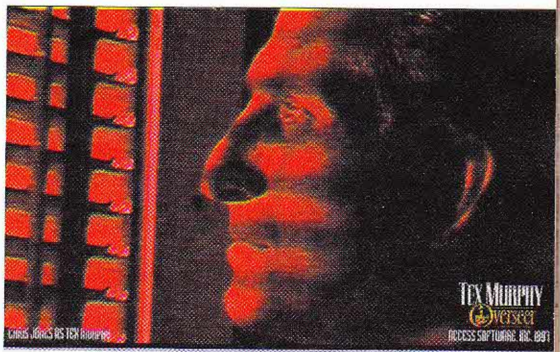
Bendra išvada

Kaip ir žaidime THE PANDORA DIRECTIVE, OVERSEER pagrindu paimta gera istorija, kuria liks patenkintas bet kuris nuotykių mėgėjas. Istorija ir aktorių vaidyba pasiūlys daugelį netikėtų ėjimų ir paslapčių, darančių jį kur kas įdomesnį. Gal šiek tiek nuvils žaidimo greičio sulėtėjimas, nes kai kuriose vietose valdymas tampa sudėtingas.



OVERSEER siūlo jums TEX MURPHY istorijos pradžią, todėl pratęsti šią seriją "Access Software" turi daug galimybių. Iš esmės dėl to, kad žaidėjas gali tirti visą erdvę, sukurtą pagal "Virtual World" technologiją. Visa žaidimų apie TEX MURPHY serija yra viena geriausių nuotykinio žanro žaidimų.







Iškrypimas

Tokia buvo pirmoji galvon šovusi mintis, kai bandymams gavau įrenginį, apie kurį dabar rašau. Pradėjau analizuoti savo mąstymo eigą.

Kas yra iškrypimas? Ką žmonės laiko iškrypėliais ir kaip, velniai griebtų, jais tampama? Manau, kad iškrypimas yra tada, kai kažkas kažką daro visai ne taip, kaip norėtų visi. Iškrypėliai – tai tie, kurie ir daro tą kažką visai ne taip. Kaip jais tampama? To reikėtų paklausti "Video Computer" inžinierių, sugalvojusių žmogui ant galvos užmaukšlinti linksmalazdę (joystick). Taigi šiandien apie "Video Computer" firmos padalinio "Union Reality" gaminį "UR Gear".



Daug žadanti mėlyna žvaigždėta dėžutė padabinta reklaminiais šūkiais: "Čiupk savo įrenginį (angl. *gear*) ir ženk į kitą išmatavimą", "Tai 3D liksmalazdė", "Jis suderinamas su visais PC žaidimais", "Tai balsu valdoma sistema su integruotomis stereo ausinėmis", "Tai pelės tipo manipuliatorius, bet rankų jam nereikės", "Paruoštas Internetui", "Ir daug daugiau", "Tai pigu, skanu ir bla, bla bla bla ..."

Metas žvilgtelėti, kas ten yra iš tiesų. Ištraukiu ir įsitikinu – šito daikto kūrėjai buvo idėjiniai iškrypėliai (t.y. sugalvojo keistą idėją), bet įgyvendinimą patikėjo blaivesniems kolegoms. Ačiū nors už tiek.

Pirmiausia į akis krenta išskirtinis (rus. *ekskliuzyvnij*) dizainas. Kaip rodo užrašas, jo autoriai – firma "Pinin-farina", vieni iš Italijos dizaino lyderių, kuriančių dizainą net "Ferrari" auto-mobiliams. Konstrukcija lengva, metalinės spalvos, labai malonus vidinis žydras pamušalas. Žodžiu vien už di-zainą galima rašyti didelį dešimtuką.

Antra dalis, ilgoji. Ištraukęs krūvą laidų ir signalų priėmimo įrenginį (emiteris) bandau sujungti. Instrukcijos net neprireikė. Pasirodo, kaip paprasta padaryti laidus su jungtimis, kurių neteisingai neįmanoma sujungti. Jungtis jungiu į COM prievadą, linksmalazdės prievadą, mikrofono įėjimo ir ausinių išėjimo lizdus. Čiumpu "UR Gear" instaliacinį kompaktinį diską ir viską tvarkingai įdiegiu. Taigi "Game controllers" srityje atsiranda naujas "žvėris" – "UR Gear". Užmetu emiterį ant monitoriaus, čiumpu "UR Gear" rankeną į leteną, užsimaukšlinu šalmą. Po trumpo pareguliavimo, kurio, pasirodo, net ir nereikėjo, skubiai paleidžiu "Jedi Knight" (Dark Forces 2) iš "LucasArts". Kankinuosi geras 30 minučių, kol man tampa visiškai aišku, kad be knygutės sukonfigūruoti nepasiseks. Perskaičius ją, tampa aišku, kad tai yra linksmalazdė ir su tuo reikia skaitytis. Po kelių bandymų aš jau valdau "Uber Jedi". Vaizdelis klaikus. Tik pasuku galvą vaizdas apsisuka kelis kartus, o ką jau kalbėti apie tai, kad maniškis "Uber Jedi" žiūri arba į grindis, arba į lubas. Sumažinus jautrumą, padėtis pagerėja ir aš kokias 45 minutes mankštinuosi išlaikyti lygsvarą. Pasimankštinęs leidžiuosi į tėvelio disko gelbėjimo operaciją. Apstulbintas šio įrenginio instinktyviu elgesiu: kurioje nors (ausinių) pusėje išgirstu šlamesį, pasisuku į tą pusę, keletas rankenos spustelėjimų ir blogietis nukeptas. Gal ir neblogai. Bet prisipažinsiu: kantrybės perprasti "UR Gear" reikėjo labai daug. Daug daugiau nei įdiegiant "Windows 95" pre–beta versiją 486 DLC–40 kompiuteryje su 8 MB operatyviąja tiesioginės kreipties atmintine (RAM).



Aha, sekantis, aišku, QUAKE 2. "UR Gear" kompaktiniame diske jau iš anksto buvo įrašytas konfigūracinis "UR Gear" failas skirtas QUAKE 2. Tai gerokai palengvino man gyvenimą. Po kai kurių machinacijų (aišku, susijusių su jautrumo mažinimu) paleidau QUAKE. Vach, vach. Kaip man nesisekė iš pradžių. Mane tiesiog kaip šašlyką kepė. Bet nepraėjo nei valanda, kai apšilau ir pradėjau keršyti. Perkandus šio daikto veikimo principus, šaudyti strogus buvo juokų darbas. Aišku po žaidimo manipuliuojant pele, precizika buvo ne aukštumoje, bet po dar kurio laiko man sekėsi visiškai taip pat, kaip seniau be "UR Gear".

Ką aš galiu pasakyti apibendrindamas? Jeigu jūsų kompiuteriui nieko netrūksta, jūs esate QUAKE arba JEDI KNIGHT arba kitokių 3D šaudyklių mėgėjas ir suradote atliekamus 600 litų – "UR Gear" turėtų būti pirkinių sąrašo viršuje. Jei paklaustumėte, kaip jaučiausi grąžindamas šį daiktą, atsakyčiau – blogai. Pripratus, tai iš tiesų nepakeičiama kompiuterio sudedamoji dalis. Juk jame yra ausinės, puikios kokybės mikrofonas. "UR Gear" puikiausiai pakeičia pelės manipuliatorių ir pan. Taigi manau, kad tai yra naujos kompiuterio įvedimo įrenginių eros šauklys. Tik vienas dalykas gali visiškai atbaidyti Jus nuo "UR Gear" – tai laikas ir kantrybė, kurių labai daug reikia susidraugaujant su šiuo "gyvūnėliu".

Gamintojas: Videocomputer SA, Italija
Adresas: http://www.videocomputer.it
Kaina: 599 litai

Nuosprendis:

Taip: Unikalus įrenginys, malonus tikrovės pojūtis, aukšta kokybė, super dizainas.

Ne: Per daug kantrybės pareikalavo konfigūravimas.

Visada Jūsų, Hothead Jr.

skelbimai*skelbimai*skelbimai

Parduodu kompiuterį Sony PlayStation. Kaina 720 lt. su 3 CD.
Tel. 72195
Saulius (Alytus)

Parduodu nenaują Sega Staturn kompiuterį su 3 CD:
VIRTUA FIGHTER 2,
NBA LIVE'97,
TOMB RAIDER.
Kaina apie 650 lt. Galiu keisti į Sony PlayStation.
Tel. (25) 445 550
Andrius (Panevėžys)

Parduodu PC CD:
1. SAND WARRIORS,
2. PERFECT WEAPON,
3. PRIVATEER 2, WING COMMANDER 1/2, ARMADA WING COMMANDER ir t.t. rinkinys.
4. GERIAUSI ŽAIDIMAI – 24,
Vieno CD kaina 20-25 lt.
5. BLADE RUNNER – 4CD. 60 lt.
Arba keičiu į MDK, WARCRAFT 2 ar kitus.
tel. (242) 464 66
Sailėnas (Vilkaviškis)

Norėčiau susirašinėti su tais, kas turi 486'ą ar Pentiumą (jei jiems įdomu). Mano adresas: Baltupių pr. 129-68, LT-3021 Kaunas.
Parduodu PC CD DRUG WARS. Dėl kainos susitarsime.
Tel. (27)239 280.
Mindaugas (Kaunas)

Parduodu:
1) Mažai naudotą Sega Saturn kompiuterį su 2-iem džoistikais: vienas su laidu, kitas distancinio valdymo (be laido), ir 1 CD (galima rinktis). Kaina 1200 lt.
2) Video bloką Segai Saturn su vienu filmu (dvigubas CD). Kaina 700 lt.
3) Atminties bloką Segai Saturn. Kaina 200 lt.
Tel. (240) 709 19, (Gargždai)

Parduodu Sega Saturn (2 pultai, memory card), su keturiais kompaktais: DRAGON FORCE, SIM CITY 2000, STREET FIGHTER THE MOVIE, SOVIET STRIKE (naudotas).
Tel. (218) 520 21, 439 98
Aivaras.

Pirkčiau kompiuterius Game Boy ir Game Gear, bei jiems tinkančias disketes už jūsų pasiūlytą kainą.
Kreiptis: Valdemaras Birškys
Klaipėda, Nidos 46-77
Tel. (26) 365 731

Parduodu arba keičiu žaidimus:
CONSTRUCTOR (strategija),
KOREA (avia fighting simuliator),
Rinkinį WELCOME TO NEW WORLD 16,
Rinkinį SPEED AND RACING (jame yra tokie žaidimai:
CARMAGEDDON (Full CD)
INTERSTATE'76
MEGARACE
NT RALLY CHAMPIONSHIP
MOTO RACE
NEED FOR SPEED 2)
Tel. (22) 228 173
Tomas (Vilnius)

Man 17 metų. **Norėčiau susirašinėti** su įvairias sistemas (žaidimų) turinčiais geimeriais.
Rašyti: Vilnius, Kalvarijų g. 280-54b.
Mindaugas

Parduodu arba keičiu Sony PlayStation CD:
PORSCHE CHALLENGE;
G-POLICE (2 CD, yra kodai);
STAR WARS MASTERS;
FIGHTINHG FORCE;
BALL BLAZERCHAMPIONS;
CODENAME TENKA;
RAYSTORM;
V-RALLY;
DIE HARD TRILOGY.
Vieno CD kaina 16-18 lt. 2 atminties kortos po 25 lt.
Parduodu Sega Saturn CD:
NHL'96;
FIFA'97;
VIRTUA RACING;
FIGHTERS MEGAMIX;
PANZER DRAGOON 2;
EXHUMED (1999);
WARCRAFT 2;
Vieno CD kaina 12 lt.
Tel. (27 266 629), po 20 val
Mantas ir Bartas (Kaunas)

Parduodu ir keičiu PC CD:
UFO: ENEMY UNKNOWN (nenaudotas, originalus cd su angl. aprašymais)(75 lt.)
HEXEN II (russian version) (25 LT.)
TIME COMMANDO (25 lt.)
ZOLOTIE STRATEGIJI tom 2 (25 lt.)
COMPTON's interactive ENCYCLOPEDIA (25 lt.)
RED ALERT 2 CD (40 lt.)
BLOOD & MAGIC (25 lt.)
TUROK (3Dfx) (25 lt.)
TOM & JERRY 3,4 (2 video cd) (40 lt.)
100 best games (25 lt.)
CONQUEST EARTH 2 CD (50 lt.)
BEST GAMES for IBM PC #21 (25 lt.)
10 naujausių hitais tapusių žaidimų rinkinys (BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN, FARBES CORPORATE WARRIOR, SEAFIGHT, PANIC SOLDER, ADAM, ACHTUNG SPITFIRE, STAR WARPED, ULTIMA online phase 2, NITRO RACER, X-CAR). Kaina 30 lt.
SEMLAI (2 tomas) muzikos kurimui, neblogos programos (40 lt.)
CD-ROM SAMPLER ('97 intel, originalas su 2 free games) (20 lt.)
Galima derėtis
Tel. (293) 795 40 nuo 14 iki 18 val.
Saulius (Mažeikiai)

Reikia:
Jei kas nors duotų įsirašyti žaidimą THEME HOSPITAL ir PC CD, galėčiau sumokėti iki 15 lt.
Tel. (242) 533 50 nuo 12 val.
Kviesti Rimą.

Parduodu PC CD
1. TOMB RAIDER II (25 lt.)
2. WORMS II (25 lt.)
3. DIABLO I (20 lt.)
4. STARCRAFT (35 lt.)
5. Windows'95 (30 lt.)
6. Filmas BROKEN ARROW (sulaužyta strėlė) (45 lt.)
Tel. (27) 727 892, nuo 15 iki 20 val.
Andrius (Kaunas)

Parduodu PC CD:
1. LUČŠIJE IGRI DLIA IBM PC DISK 35#
(UPRISING, KKnD, FROGGER, INCUBATION, DARK REIGN ir kt.). Kaina 25 lt.
2. COMMAND & CONQUER SOLE SURVIVOR ONLINE (+9 labai neblogi muzikiniai gabalai). Kaina 30 lt.
Tel. (218) 421 53
Adomas (Plungė)

Keičiu arba parduodu PC CD: original.
PSICHOTRON – psichologinis žaidimas,
BIRTHRIGHT.
Dėl kainos susitarsime.
Tel. (22) 220 189
Jurgis B.
Vilnius, Pilies 42-5

Parduodu žaidimą SHERLOCK HOLMES (22 lt.)
Tel. (22) 650 227, darbo dienomis nuo 9 iki 11 val. ir nuo 18.30 iki 20 val.
Lukas (Vilnius)

Parduodu PC kompiuterį Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, 1 Gd HDD, 8x CD-ROM, SB 16.
Tel. (27) 551 165, po 18 val.
Kęstas (Kaunas)

Norėčiau susirašinėti su žmogumi, kuris domisi PC, SPS, bei įvairiomis kompiuterinėmis programomis.
Raimondui Zinkevičiui, apkasų 10c-14, Vilnius.

Taisau kompiuterius: Sega, Sony PlayStation, Panasonic, Sega Saturn ir PC.
Tel. (27) 259 477
Egidijus (Kaunas)

Pirkčiau Sony PlayStation (dėl kainos susitarsime).
Tel./fax.(26) 277 551
Marius (Klaipėda)



Aš manyčiau, jog kiberzonoje galėtų būti daugiau informacijos apie tai, kaip, pavyzdžiui, pačiam įsidėti RAM ar 3D akseleratorių ir t.t. Be to būtų gerai, kad už kuponus būtų galima žaisti ne 30 min.,o pavyzdžiui, 3-5 val. ar visą dieną.
Ričardas Šliapikas (Kaunas)

Kol kas mes nerašysime, kaip įsidėti RAM ar 3D akseleratorių, nes KIBERZONA nėra dar labai storas žurnalas. Žurnalo puslapiuose netelpa visi žaidimai, kuriuos norėtume aprašyti, o jei pradėsime jus mokyti surinkti kompiuterį, visai žaidimams neliks vietos. KIBERZONA - tai geimerių žurnalas. Jei galite įeiti į "Internetą", galite KIBERZONOS koferencijoje užduoti rūpimus klausimus ir, jei mes į juos neatsakysime, atsakys kas nors kitas.

Labas KIBERZONA,
Aš Linas Virbalas, man 13 metų, esu aštuntokas, rašau jums pirmą kartą. Anksčiau, kai KIBERZONA buvo dar laikraštis, aš nebuvau juo susidomėjęs. Kai jūsų leidinys tapo žurnalu, mano susidomėjimas išaugo. Ir 1998.03.27 dieną, eidamas su draugu pro kioską, susigundžiau ir nusipirkau.
Kaip matote, aš jau rašau jums laišką. Vadinasi nepasigailėjau. Puiki nuotraukų kokybė, išsamūs straipsniai ir 3D technologijų reklamos tikrai patraukė mano akį.
Aš turiu Pentium 90, 16 MB RAM, 1,8 GB HD, CD-ROM, Cirrus Logic (1MB) video card. Savo kompiuterį išnaudoju plačiai:
kuriu muziką (Rave — Techno),
programuoju "Visual Basic 5.0" kalba,
kuriu 3D filmukus su "3D Studio Max",
esu "nukrekinęs" kelis žaidimus.
ir, pagaliau, žaidžiu žaidimus.

Rašau Jums dėl to, kad kai perskaičiau Jūsų — "Kiberzonos" 98/1 numeryje apie EXTREME ASSAULT žaidimą. Jūsų aprašymas mane sužavėjo, todėl aš nusipirkau šį žaidimą. Viskas būtų puiku ir gerai jei ne viena maža problemėlė. Ši problema tokia, kad niekaip negaliu rasti ir pasiimti ateities tanko T1. Aš nesuprantu ar reikia pereiti kažkiek misijų ir tik tada bus galima pasiimti tanką, ar nuo pat pradžios galima pasiimti tanką. O gal mano kompakte yra brokas, nes jis, žinoma, yra mūsų mylimų "piratų" padaryras.
Kęstutis (Klaipėda)

Visų pirma, kad tankas taptų prieinamas, reikia pasirinkti vidutinį arba sunkiausią sunkumo lygį ir maždaug įpusėjus žaidimą gausi tanką.

7-tam numeryje parašėte TOMB RAIDER kodą, kurį dėl spaustuvės kaltės negalima suprasti, Parašykite, koks turi būti trečias kodo simbolis.
Iš anksto dėkingas jūsų skaitytojas Egis (Kaunas).

TOMB RAIDER

Įeikite į inventoriaus ekraną ir paspauskite :
L1 trikampis R2 L2 L2 R2 apskritimas L1 — visi ginklai.

Ar DIE HARD TRILOGY (PC versija) turi kokius nors kodus? Jei turi, gal galėtumėte parašyti? Taip pat ir RESIDENT EVIL (PC versija), EXTREME ASSAULT kodus.
Juozas (Kaunas)

DIE HARD YTILOGY yra nemažai kodų ir mes juos tikrai spausdinome, ir net ne vieną kartą.

Kodėl jūs daugiausia rašote apie žaidimus skirtus PC. Dėl to, kad jų daugiau, ar dėl to, kad jie geriausi, ar kad Lietuvos geimerių dauguma naudojas PC. Kiek žinau, mano draugai PC žaidžia grynai laisvalaikiu ar kai neturi ką veikti ir sako, kad žaidimai nenaudingi ir "ėda laiką" (vadinas jie, nėra tikri geimeriai). Man atrodo, kad daugelis PC įsigyja dėl programavimo. Kiek žinau, prieinamiausias dalykas lietuviui šiuo metu yra Play Station.
Vaidotas (Pakruojo raj.)

PC žaidimų rinka tikrai yra pati didžiausia, pati geriausia ir pati įdomiausia. Net žaidimų, kurie kuriami ir PC ir SPS kompiuteriams visgi PC versija yra kur kas geresnė. Be to, PC žaidimai yra sudėtingesni.
O apie savo draugus pasakei labai teisingai – jie nėra geimeriai. Ar žaidimai "ėda laiką" ar ne galima ginčytis labai ilgai. Tai puiki tema pokalbiui.



Algirdas Stirbys

KIBERZONOS skaitytojų geriausių žaidimų dešimtukas TOP 10

1. STARCRAFT,
2. CARMAGEDDON,
3. FALLOUT,
4. TOTAL ANNIHILATION,
5. TOMB RAIDER II,
6. MIGHT AND MAGIC 6,
7. CONSTRUCTOR,
8. DIABLO,
9. WARCRAFT II,
10. HEROES OF MIGHT AND MAGIC II.

Norintys dalyvauti konkursuose turi iškirpti tik spalvotą juostelę (49 psl.) su konkurso numeriu.

Konkursas Nr.1

Skelbiamas naujas konkursas.

Sugalvokite ir nupieškite KIBERZONOS pavadinimą, tinkantį viršeliui.

Kiekvieną mėnesį geriausio pavadinimo autoriai gaus po 1 žurnalą PC ZONE, o metų gale išrinksime patį geriausią piešinį . Jo autorius gaus originalų žaidimą.

Prizus įsteigė firma POLIMEDIJA.

Kokursas Nr.2

Kadangi sulaukėme labai daug pageidavimų skelbti kuo daugiau piešinių konkursų, ir toliau norėdami laimėti žaidimą turėsite nupiešti piešinį. Tik šį kartą galite piešti mėgiamiausią kompiuterinių žaidimų herojų.

Savo darbus siųskite iki liepos 20d.

Konkursas Nr.4

Tai konkursas tiems, kas nieko nemoka (piešti, sugalvoti juokingą istoriją, atsakyti į klausimus...), tačiau labai nori gauti kokį nors gerą prizą (pvz. CD).

Konkurso sąlygos labai paprastos: iškirpkite juostelę su konkurso numeriu (Nr.4) ir atsiųskite mums iki birželio 30 dienos. Na, o mes burtų keliu ištrauksime vieną prizininką, kuriam atiteks CD su žaidimu (galite nurodyti, kokio žaidimo norėtumėte).

Konkursas Nr.5

Šis konkursas skirtas Sony PlayStation gerbėjams.

Jei teisingai atsakysite į visus tris klausimus, pateiktus trijuose KIBERZONOS numeriuose, galėsite laimėti riedlentę. Jei teisingai atsakysite į šešis klausimus — laimėsite džoistiką Sony PlayStation kompiuteriui, o jei teisingai atsakysite į tik tris klausimus, galėsite laimėti Sony PlayStation atminties kortelę.

1. Kokia kompanija sukūrė žaidimą PANDEMONIUM 2?
2. Pagrindinio žaidimo FIGHTING FORCE blogiuko vardas.
3. Kokius veiksmus gali atlikti žaidimo ODD WORLD ABE's ODDYSEE?

Prizus įsteigė UAB "Pas brolius".

Parodos E3
25 geriausi žaidimai

E3

1. Age of Empires II
2. Alpha Centauri
3. Baldur's Gate
4. Black & White
5. Descent 3
6. Diablo 2
7. Drakan
8. Duke Nukem Forever
9. Force Commander
10. Gabriel Knighit III
11. Good & Evil
12. Grim Fandango
13. Half-Life
14. Madden 99
15. Max Payne
16. Myth 2
17. Populous The Begining
18. Prey
19. Sierra Sports Football 99
20. Sin
21. Skies
22. StarSiege
23. Total Annihilation: Kingdoms
24. Tonic Trouble
25. Trespasser

Prizininkai

Segos konkuro prizą suvenyrinį fotoaparatą FUJI laimėjo G. Adomaitis (Šiauliai),

Segos konkurso prizus suvenyrinius puodelius laimėjo Justinas Samsonas (Vilnius), Donatas Pačėsa (Kaunas)

PC žaidimą laimėjo Giedrė Pavalkytė (kaunas)

Kitus prizininkus paskelbsime kitame numeryje ir "Interneto puslapyje".

Labai dažnai galima išgirsti tikrų žaidėjų nuomonę, kad kodų ir paslapčių aprašymai — pagrindinė didesnės daugumos žaidžiančiųjų nemokėjimo priežastis. Ypač tai akivaizdu žaidžiant *multi-player* režimu.

Tačiau visai kitos nuomonės yra žaidimų pardavėjai. *Cheat'ai* ir žaidimų praėjimų aprašymai — ištikimi jų draugai. Kaip žinia, žmogus praėjęs vieną žaidimą, tuojau bėga pirkti kitą.

Šiaip ar tai mes visi (geimeriai) kartais, o kai kurie nuolat naudojame kodus.

PC

7TH GUEST

Pagrindiniame meniu surinkite "zaphod beeblebrox". Taip atidarysite visas duris. Tarp žodžių BŪTINA spausti tarpą.

ARMORED FIST 2

Žaidimo metu paspauskite "Backspace" klavišą ir parašykite "KYLE". Gausite visus ginklus, kurą ir atsistatys visi sužeidimai.

BATTLESPIRE

Paspauskite pele "Create a new character". Po to "Magic items" ir nusipirkite visas galimas mikstūras (iš viso 7). Išsaugokite duomenis ir paspauskite "Cancel". Į klausimą atsakykite spausdami "Yes". Dar kartą pele paspauskite "Create a new character". Šį kartą spustelkite "Equipments". Pastebėsite, kad mikstūros pardavimo kaina šiek tiek didesnė negu pirkimo. Paspauskite "Deselect". Parduokite visas mikstūras ir gausite daugiau pinigų. Kelis kartus pakartokite viską iš naujo ir tikrai praturtėsite

Birthright

Jei žaidimo metu iškilo kokių nors problemų, tai jums galima padėti.
Paspauskite "F3" ir įrašykite kodus. Tik nepamirškite, kad juos reikia įrašyti didžiosiomis raidėmis.

SYNADV — visi "nuotykiai".
SYNCASH — pinigai.

Croc: Legend Of The Gobbos

Šiuos kodus reikia įrašyti žaidimo metu arba salos pasirinkimo ekrane.

kodai:
argolife — nemirtingumas
argoskip — galima pasirinkti bet kurį lygį
lllldrrlldrdlur — 5-oji slapta sala

Dark Earth

Slapti kodai:
žaidimo metu paspauskite "P" ir įrašykite kodus.
Įrašę kodą, paspauskite "Enter"!
Iš pradžių reikia paspausti master-kodą. Jis įjungs visus kitus.
fortytwo — master-kodas
dwarf — maži ženklai
baffe — didelės rankos
bigfoof — didelės kojos
bighead — didelės galvos
normal — normalūs ženklai
muchbetter — išsilaisvinimas

slapti klavišai:
Ctrl-D — gyvibinės energijos papildymas
D — priešo energijos sumažinimas 1.

DEER HUNTER

Ekrane žemėlapyje įrašykite šiuos kodus:
dhbambi — šis kodas parodo, kur visada būna elnias.
dhdoeinheat — pas jus atvaro elnius.
dhstealth — elnias negali jūsų matyti.
dhbuckdown — jei nepataikysite, elnias nuo jūsų nebėgs.

D.O.G.

Vykdydami misijas įrašykite šiuos kodus:
mmghost —???
mmlevitate — praeiti kiaurai sienas
mmtriggerhappy — šaudmenys
mmfaithnomore — nepažeidžiamumas
mmferrari — ???
mmactivate — įvykdyti misiją
mmjustice — nužudyti visus priešus
mmparanoide — ???

EXCALIBUR 2555 A.D.

Paspauskite ir laikykite paspaudę klavišą "ESC". Dabar spauskite"F12" ir įrašykite kodą. Atleiskite visus klavišus ir sugrįšite į žaidimą.
Pilna gyvybė — **[aukštyn] 3 kartus, [kairėn] 5 kartus**
Kardo pilna jėga — **[aukštyn], [aukštyn], [kairėn], [kairėn], [kairėn], [dešinėn], [kairėn], [kairėn]**

Fifa:Road to World Cup '98

Įeikite į PLAYER EDIT SCREEN. Tai rasite ten, kur redaguojami žaidėjai.
Vietoj žaidėjo vardo parašykite kodus:
johnny atomic — Take a dive
xplay — Hot potato
eac rocks — Big Heads
urlofus — Invisible walls
dohdohdoh — Crazy ball
footy — Silly moves

Stadiono pasirinkimo meniu paspauskite F5 ir surinkite norimą kodą:
Take a dive — ???
Hot potato — prie rezultato atsiras taimeris, kai ant jo buss 0, visi žaidėjai, kurie turės kamuolį, draugiškai nukris.
Big heads — visi žaidėjai bėgios su DIDŽIULĖMIS galvomis
Invisible walls — kamuolys visą laiką atšokinės nuo lauko
Crazy ball — po smūgio kamuolys skraidys į visas puses
Silly moves — ???

FX Fighter

Šiame trimačiame žaidime yra viena nedokumentuota galimybė, kurios daugelis žaidėjų nežino. Mūšio metu paspauskite klavišą "HOME", o po to kryptiniais klavišais pakeiskite ekraną į jums reikalingą. Po pasirinkimo vėl paspauskite klaavišą "HOME".

HEXEN II (pilna versija)

Konsolyje įrašykite šiuos kodus:
god — nepažeidžiamumas
noclip — eiti kiaurai sienas
notarget — ???
changelevel X — pereiti į kitą lygį
restart — pradėti lygį iš naujo
name X — pakeisti savo vardą
give h X — papildyti sveikatą
give 2 — ginklai x2
give 3 — ginklai x3
give 4 — ginklai x4
impulse 9 — visi ginklai ir mana
impulse 14 — avis
impulse 23 — fakelas
impulse 43 — ginklai/mana/daiktai
impulse 44 — išmesti daiktą
impulse 10 — pakeisti ginklus
impulse 13 — pakelti daiktą
impulse 100 — panaudoti fakelą
impulse 100 — panaudoti Quartz Flask
impulse 102 — panaudoti Mystic Urn
impulse 103 — panaudoti Krater
impulse 104 — panaudoti Chaos Device
impulse 105 — panaudoti Tome of Tower
impulse 106 — panaudoti Summon stn
impulse 107 — nematomumas
impulse 108 — panaudoti Glyph
impulse 109 — panaudoti Boots
impulse 110 — panaudoti Repulsion
impulse 111 — panaudoti No Peep
impulse 112 — panaudoti Ring Of Flight
impulse 113 — panaudoti Force Cube
impulse 114 — panaudoti Icon Defn
chase_active 1- ???

Hocus Pocus

01. Gal būtų visai neblogai paslampinėti po pilis. Ņik gaila, kad nuolaat reikiaa ieškoti raktus bei kautis su įvairiausiomis pabaissomis. Tačiau jums galimaa paadėti.

BLAKE — visi raktai.
FEELGOOD — pilna gyvybė.

Registruotoje žaidimo versijoje buvo šiek tiek daugiau kodų.

BANANA — superginklai.
QUARK — automatiniai šūviai.

02. Jūsų nuotykiai gali baigtis tik dėl dviejų

priežąsčių: arba pereisite žaidimą iki galo, arba žūsite (ir ši tikimybė labai didelė). Ar norite vaikštinėti po pilį, nebėgiodami nuo pabaisų ir nežūdami? Pakeiskite failą
HOCUS.EXE.
ieškoti: 01 06 3C 70
keisti į: 90 90 90 90

Pakeitimą reikia pakartoti 5 kartus. Na, o toliau kelias laisvas.

Hunter Hunted

Įrašykite kodus ir paspauskite ENTER
COLE — visi ginklai ir nepažeidžiamumas
SNELLINGS — pilna gyvybė
SAGE, BLUE, ACOCADO, OCHRE, VINCENT, HAHN — žaidėjo spalvos pakeitimas

Interstate '76

Spausdaami Ctrl-Shift, panaudokite:
freelance — ???
getdown — visi priešai ims jus atakuoti, tačiau kai žūsite, persikelsite į kitą lygį
thirdnostril — ???
wiggleburger — ???

JURASSIC WAR

Žaidimo metu paspauskite ENTER ir įrašykite kodus:

FOOD — 5000 maisto
NEXT — pereiti į kitą lygį

LHX: Attack Chopper

01. Jums vėl baigėsi šaudmenys ir kuras? Nesijaudinkite. Skrydžio metu spauskite CTRL + R — šaudmenų vėl atssiras, o sraigtasparnis pasipildys kuru.

02. Labaai nusibosta nuolaat tikrinti dokumentaciją. Visada reikia turėti ją prieš akis. Gal nuimkime ją? Tik nepamirškite išpakuoti LHX.EXE programa UNP.
ieškoti: 75 0F 89
keisti į: 90 90 —

Men in Black

1. Žaidimo metu paspauskite ESC
2. Surinkite DOUGMATIC
3. Dabar laiku paspauskite ESC ir surinkite:

giveme — ginklai
loadme — šaudmenys
healme — sveikata

Jedi Knight: Mysteries of the Sith

Žaidimo metu paspauskite "t":
diediedie — ginklai
gimmestuff — inventorius
gameover — praleisti lygį
statuesque — ???
trainme — ???
freebird — kristi
trixie — ???
cartograph — žemėlapis

NHL'98

Žaidimo metu surinkite šiuos kodus:
MANTIS — ilgos kūno dalys
NHLKIDS — žaidėjai pavirs vaikais
HOMEGOAL — įvartis šeimininkų naudai
AWAYGOAL — įvartis svečių naudai
PENALTY — penalty
INJURY — žaidėjas gauna traumą
ZAMBO — ant ledo atsiranda mašina
VICTORY — pergalė
FLASH — ???
SPOTS — ???
CHECK — ???
GRAB — ???

NIGHTMARE CREATURES

Kalisto / Activision

Specialūs smūgiai ir smūgių serijos:

Kuo unikalus šis žaidimas???
Visų pirma tai trimatis trečiojo asmens veiksmo žaidimas. Nepamirškite, kad zombį galite daužyti, kiek norite, jis vistiek atsikels ir toliau jus puls. Būtina jį perkirsti pusiau. Tačiau labai svarbu neprarasti savo energijos, kuri gali baigtis, jei labai ilgai nenukausite nė vieno priešo. Kol neperkirsite zombio pusiau, galite naudoti jį energijos papildymui. Be to, jūs turite labai daug daiktų (fakelai, pistoletai, kolbos, minos) ir ginklų.

Daiktai:
Pistoletas: iš pirmo karto nužudo beveik kiekvieną pabaaisą.
Daugiavamzdis pisstoletas: juo šaudo aplinkui ir taip pat visus nužudo.
Dūmų kolba: išleidžia rūko debesį, kuriame pabaisos praranda orientaciją.
Šviečiantis rutulys: atstato 1/3 gyvybės
Didelis šviečiantis rutulys: visiškai atstato gyvybę.
Žaibas: apakina pabaisas.
Snaigė: užšaldo iki kaulų.
Fakelas: sudegina.
Spygliuotas rutulys: mina.
Dinamitas: nutraukia pabaisoma galūnes.
Diskinis pjūklas: tai maniakiškas daiktas — įjungus jį galima supjaustyti priešą.

Specialūs daiktai ir smūgiai:

Sutrumpinimai:
S — STRIKE (smūgis lazdaa arba kardu)
K — KICK (smūgiss koja)
J — JUMP (šuolis)
B — BLOCK (blokas)

Pagrindiniai smūgiai:
pirmyn + S — šiuo smūgiu dažniausiai nukapojate pabaaisai pusę kūno.
pirmyn + K — pjaunantis sukutis.
J + S — pjaunantis išpuolis.
atgal + K — smūgis atgal.
<u>**Pastaba:**</u> Žaidimo pradžioje ne visus priešus galimaa perpjauti gabalais,
tik vėliau jūsų herojus taip sustiprės, kad galės gabalais supjaustyti bet kurį priešą.

Super smūgiai:

<u>**Pastaba:**</u> Kaip daryti super smūgius. Šiame žaidime tai nelabai paprasta. Čia jums ne MK3, kur svarbiausia paspaudimo greitis. NIGHTMARE CREATURES reikia labai tiksliai spausti kiekvieną klavišą, be to, tarpas tarp paspaudimų turi būti 0.25 sekundės. Super smūgiu paprastai būna paskutinysis serijos smūgis.

Ignatijus:
S,S,S — trigubas smūgis lazda
K,K,K — trigubas smūgis koja
S,S,K — dvigubas smūgis lazda ir koja
S,K,S — įsmeigimas
K,S,B — sukutis
S,J,K — smūgis lazda į saulės rezginį
K,S,S — smūgis koja ir dvigubas smūgis lazda
K,K,K,S — smūgis vėzdu iš peties
K,J,B — griebti pagalio galą ir jį išsukti
S,S,S,K — mega pakirtimas
K,S,K,S — vienuolio kerštas
S,K,S,K — mėsmalė (tai viena pavojingiausių smūgių serijų, nes paskutinis smūgis kerta priešą į gabalus)
S,J,S,K — baisioji mėsmalė (paskutinysis smūgis taip pat pjaunantis)

Nuclear Strike

Lygių kodai

JUNGLEWAR — 1.
BUCCANEER — 2.
HAMMERHEAD — 2.
DETONATE — 3.
AFTERSHOCK — 4.
BLITZKRIEG — 4.
CHESSPIECE — 5.
NOMANSLAND — 5.
BASTILLE — 6.
LIGHTNING — slaptasis lygis.

Kodai, kurie padės jums išlošti...
UNLEADED — kuras.
GUNSRUS — šaudmenys.
CHAINMAIL — šarvai.
EAGLEEYE — Recon režimas.
OLDSCHOOL — vaizdas iš viršaus.
MAD BOMBER — šaudmenys.
CHEESYPOOF — šaudmenys, kuras ir šarvai.
SHARK BAIT — ???
ONETWO — ???
APACHELITE — ???
CROSSEYED — ???
DIG IT — ???
MPH — ???
PHOENIX — ???
AVENGER — ???
WARRIOR — ???

Quake 2

Žaidimo metu paspauskite klavišą "~".

god — nemirtingumas
give all [#] — visi ginklai
give blaster [#] — ginklai
give shotgun [#] — šautuvas
give sshotgun [#] — super šautuvas
give machinegun [#] — kulkosvaidis
give grenadelauncher [#] — granatsvaidis
give rocketlauncher [#] — raketsvaidis
give shells [#] — šaudmenys šautuvui
give bullets [#] — kulkos
give grenades [#] — granatos
give rockets [#] — raketos
give health 999 — 999 vnt. sveikatos
noclip — ėjimas kiaurai sienas
status — informacija apie žaidimą

Ar kompiuteriai gali padėti verslui?

Viena iš seniausių Lietuvoje kompiuterinių firmų "Aiva sistema" balandžio 1d. parodoje "Bankas ir ofisas" pristatė naujus "Tornado Expert" kompiuterių modelius verslui bei naujas "Internet Aiva" tinklo galimybes.

Jau daugiau negu septyneri metai mūsų šalies firmoms ir pavieniams vartotojams gerai žinomi "Tornado" markės kompiuteriai ir faksai-modemai. Šie kompiuteriai, pradžioje importuoti iš Olandijos, jau kurį laiką surenkami Lietuvoje. Firma "Aiva sistema", gaminanti šiuos kompiuterius, sukaupė didelę patirtį tirdama klientų kompiuterinės technikos poreikius. Dėl to buvo optimizuotos gaminamų kompiuterių charakteristikos, kad jos geriausiai atitiktų skirtingų verslininkų grupių reikalavimus. Šių metų vasario mėnesį Vilniuje, o dabar "Bankas ir ofisas" parodoje Klaipėdoje "Aiva sistema" pristatė keturis naujus "Tornado Expert" kompiuterių modelius:

TORNADO EXPERT IIP kompiuterius profesionalams;
TORNADO EXPERT II kompiuterius didelėms įmonėms ir valstybinėms institucijoms;
TORNADO EXPERT MMX kompiuterius vidutinėms ir nedidelėms įmonėms;
TORNADO EXPERT MX kompiuterius darbui ir poilsiui namuose.

Robertas Šertvytis

TORNADO kompiuterių namams charakteristikos ir kainos

Bazinis kompiuteris	**TORNADO MX/GX** kompiuteriai	**TORNADO MMX** kompiuteriai	**TORNADO II** kompiuteriai
Bazinis kompiuteris Pritaikymas: • laiškų ir dokumentų parengimas • kai kurie žaidimai iš diskelių • apmokymas dirbti kompiuteriu	**TORNADO GX 200** 0/16/2,1/1/14"/80 W Kaina: **2395 Lt**	**TORNADO 200MMX** 256/16/ 2,1/1/14" /80 W Kaina: **2769 Lt**	**TORNADO PII 266 CI** 0 KB/16/2,1/1/14"/80 W Kaina: **3657 Lt**
	TORNADO MX 233 **512/32/**2,1/**2/15"/160 W** Kaina: **2995 Lt**	**TORNADO 233MMX** **512/32/**2,1/**2/15"/160 W** Kaina: **3559 Lt**	**TORNADO PII 266 CI** 0 KB/**32/3,2/2/15"/160 W** Kaina: **4250 Lt**
	TORNADO MX 233 512/**32/3,2/4/15"Pan/240W** Kaina: **3895 Lt**	**TORNADO 233MMX** 32/ **3,2/4/15"Pan /240 W** Kaina: **4195 Lt**	**TORNADO PII 233** 512/32/3,2/4/15"Pan/240 Kaina: **4995 Lt**
Papildomi įrenginiai			
Kompaktinių diskų (CD-ROM) įrenginys Pritaikymas: • žaidimai iš kompaktinių diskų • kalbų, geografijos, istorijos ir kt. dalykų mokymasis • muzikinių diskų grojimas • filmų žiūrėjimui	CD-ROM 24x Kaina: **299 Lt**	CD-ROM 24x Kaina: **299 Lt**	CD-ROM 32x Kaina: **362 Lt**

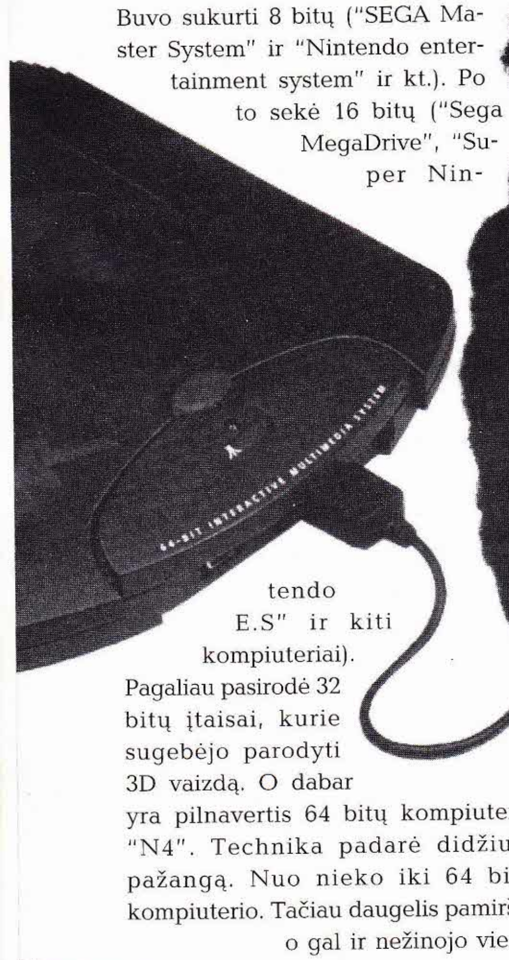
Faksas-modemas Pritaikymas: 1. Darbas INTERNET tinkle: • susirašinėjimas • informacijos paieška • pokalbiai 2. Faksų perdavimas - priėmimas 3. Autoatsakiklis	GVC 33.6 Kbps, voice, vidinis Kaina: **299 Lt** GVC 33.6 Kbps, voice, išorinis Kaina: **451 Lt**	Sportster V34 33.6 Kbps, voice, vidinis Kaina: **589 Lt**	US Robotics Courier 33.6 Kbps , išorinis Kaina: **1169 Lt**
Spausdintuvas Pritaikymas: • laiškų ir dokumentų spausdinimas • nuotraukų spausdinimas	HP 400 rašalinis spausdintuvas (3 p/min, 600x300 dpi) Kaina: **592 Lt**	HP 690C rašalinis spausdintuvas (5 p/min, 600x600 dpi) Kaina: **1169 Lt**	EPSON Stylus Photo700 (1440x720 dpi) Kaina: **1395 Lt**
Fotoskeneris Pritaikymas: • skaidrių ir nuotraukų įvedimas į kompiuterį nuotraukoms spausdinti	ARTEC Scanrom 4E Kaina: **800 Lt**	IMAGERY 9600+ Transperency adapter Kaina: **1298 Lt**	EPSON Filmscan 200 Kaina: **2195 Lt**
Fotokamera Pritaikymas: • nuotraukų darymas		HP PhotoSmart 640x480, 2 MB Kaina: **1549 Lt**	EPSON PHOTO PC600 skaitmeninė kamera Kaina: **3295 Lt**
Radijo imtuvas–adapteris Pritaikymas: • muzikos, žinių klausymasis	Radio card Typhoon Kaina: **199 Lt**	FM radio Kaina: **178 Lt**	Radio Typhoon sound card Kaina: **194 Lt**
Tele-, videoimtuvas–adapteris Pritaikymas: • televizijos laidų žiūrėjimas kompiuteryje	Tuner PAL B/G AMC , BG 81 Kaina: **479 Lt**	Tecram PCI capture TV M250 Sekam D/K/3 Kaina: **729 Lt**	
Vairalazdė Pritaikymas: • žaidimams	Joyfigter 100Plus (4 ausinės mygtukai) Kaina: **54 Lt**	Predator Etreme (4 mygtukai, sukinėjasi) Kaina: **179 Lt**	**Thuder Wheel 3D** (daugiafunkcinis) Kaina: **219 Lt**
Muzikinė klaviatūra Pritaikymas: • mokymasis groti • grojimas • muzikos kūrimas	Primax M4900 Middisterm Music keyboard Kaina: **349 Lt**	Target Midi keyboard TRG-MK149 Kaina: **542 Lt**	
Videokonferencijų įranga Pritaikymas: • videotelefoninis ryšys INTERNETU • vaizdų "fotografavimas" • aplinkos stebėjimas naktį	GRANDMA 2000 Kaina: **1300 Lt**	3D Virtualios realybės akiniai Pritaikymas: • žaidimai • mokymasis	KASAN 3D MAX Kaina: **446 Lt**

Garantija kompiuteriams — 2 metai, kitai technikai — 1 metai. Visi kompiuteriai komplektuojami su "Cherry" klaviatūra ir "pele".

Agresyvusis jaguaras

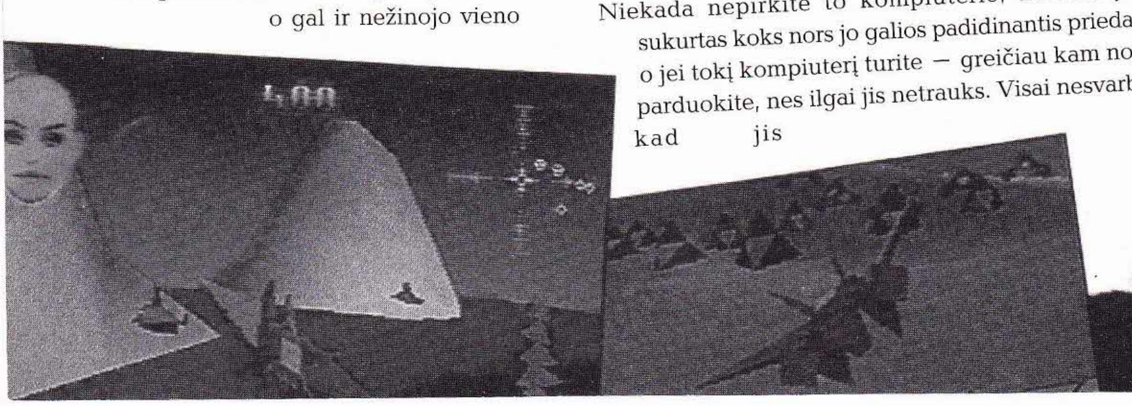


Daugeliui žodis "jaguar" asocijuojasi su greita kate (jaguaras arba kitaip leopardu) arba su dar greitesne mašina. "ATARI" firmos sukurtas kompiuteris, pavadintas "Jaguar" buvo taip pat greitas. Tačiau čia vėl pasiteisino sena gera liaudies patarlė: "neskubėk ir būsi pirmas". JAV firma "ATARI" žinoma daugeliui kompiuterių mėgėjų. Daugelis tikriausiai prisimena pirmuosius jos gaminius. Daugelis (taip pat ir aš) žaidėte tuos pirmuosius 4 bitų žaidimus. "ATARI" sukurta kompiuteriu. Tada dar niekas net nenutuokė apie 3D žaidimus ir džiaugėsi ekrane matomais kampuotais paveiksliukais. Tačiau laikas bėgo... Buvo sukurti 8 bitų ("SEGA Master System" ir "Nintendo entertainment system" ir kt.). Po to sekė 16 bitų ("Sega MegaDrive", "Super Nintendo E.S" ir kiti kompiuteriai). Pagaliau pasirodė 32 bitų įtaisai, kurie sugebėjo parodyti 3D vaizdą. O dabar yra pilnavertis 64 bitų kompiuteris "N4". Technika padarė didžiulę pažangą. Nuo nieko iki 64 bitų kompiuterio. Tačiau daugelis pamiršo, o gal ir nežinojo vieno dalyko. Dar prieš SEGA SATURN ir gerokai prieš "Sony PlayStation" ir "Nintendo 64", kai galingiausiu buvo laikomas 3DO, "ATARI" užbėgo istorijai už akių ir sukūrė 64 bitų kompiuterį, kurį pavadino – JAGUAR. Tai įvyko apie 1994 metus. Tada, JAV žurnalas EGM (ELEKTRONIC GAMING MONTHLY) liepos mėnesio numeryje pirmą kartą pristatė šį kompiuterį. Dabar paskaitę tai, ką jie rašė, tikriausiai numirtumėte iš juoko. Antraštė skambėjo daugmaž taip:



"JAGUAR 64 - BIT. THE MOST POWERFUL HOME VIDEO GAME SYSTEM EVER INVENTED. Kas išvertus iš anglų kalbos reikštų: JAGUARAS 64 - bitų. Galingiausia kada nors išrasta namų video žaidimų sistema." Pasižiūrėję į žaidimus, tikrai tuo suabejotumėte. Tai prasto lygio, neprilygstantys net 32 bitų kategorijai, žaidimai. Čia žinoma, sprendžiant iš grafikos pusės. Keletas geresnių būtų: ALLIEN Vs PREDATOR (šį teko žaisti) ir DOOM. Tačiau išoriškai kompiuteris atrodo tikrai agresyviai (ne veltui tokį pavadinimą parinko!): visur juoda, raudona, kraują simbolizuojančia, spalva užrašytas pavadinimas, patogi linksmalazdė, galima žaisti juo ir klaviatūra, nes turi 17 (!) mygtukų. Sugalvoja žmonės?! Tačiau... Tačiau nepaisant 64 bitų procesoriaus ir kitko, jis netapo populiarus. Žaidimai nebuvo įdomūs ir geri. Greitai kompiuterio kaina nukrito, o pats kompiuteris neatlaikė kitų konkurencijos (3DO, o vėliau ir SEGA SATURN bei SONY PLAYSTATION). Tada "ATARI" griebėsi gelbėjimosi rato ir išleido priedą – JAGUAR CD, kuris dedamas ant paprasto JAGUARO viršaus ir leidžia žaisti žaidimus, įrašytus į CD ("Demolition man", "Dragons Lair" ir kt.). Tačiau tai negelbėjo. Žinokite – jei firma ryžtasi išleisti kokį priedą savo sukurtam kompiuteriui, reiškia, kažkas blogai. Priedo sukūrimas, tai mirusio projekto gaivinimas, kuris, kaip rodo praktika, dažniausiai nesėkmingas. Niekada nepirkite to kompiuterio, kuriam yra sukurtas koks nors jo galios padidinantis priedas, o jei tokį kompiuterį turite – greičiau kam nors parduokite, nes ilgai jis netrauks. Visai nesvarbu, kad jis nuostabiai veiks, tačiau firmos nebeturės jam žaidimų, o ir kūrusios nusigręš – kompiuteris bus laikomas mirusiu. Prisiminkite "MegaDrive" – jai buvo išleista ir 32x ir SEGA CD – niekas nepadėjo. Jei kompiuteris techniškai paseno – nepadės jokie priedai. Taip atsitiko ir su JAGUARU. Nepaisant visko JAGUARAS įėjo į kompiuterių istoriją kaip pirmas 64 bitų kompiuteris. O būti pirmam – tai kiekvieno svajonė. JAGUARAS nebuvo pripažintas, nebuvo geriausias – tačiau jis buvo pirmasis. Linkiu ir Jums būti pirmiesiems. Stenkitės pirmauti visur ir visada.





ATARI MADE IN THE U





Jie sėdi "Internete"

#lietuva

Laikydamiesi mūsų idėjinės linijos "žurnalas geimeriams ir ne tik", nutarėme sukurti naują rubriką, kurios tema įdomi daugumai KIBERZONOS skaitytojų. O ar pritaps ji šiame žurnale, spręsime pagal jūsų atsiliepimus. Jums įdomus "Internetas", norite dau-giau sužinoti apie IRC, FTP, WWW? Mes pasi-stengsime jums padėti, nors ir nesame visų sričių profesionalai, tik patyrę geimeriai.

Šiame straipsnyje mes tik apžvelgsime, kaip susipažįsta Lietuvos internautai ir ką šiaip veikia. Susipažinti jie turi galimybę, pasinaudoję populiariausia "Internete" tiesioginio bendravimo programa — mIRC. Jūs nežinote, kas tai? Man jūsų baisiai gaila. Bet kartu aš ir labai pasiilgau tos ramybės, kurią praradau susidūręs su IRC (Internet Relay Chat — pašnekesiai per Internetą). Ar jūs kada esat susimąstę, ką veikdavo žmonės viduramžiais, nežinodami žodžių "radijas", "televizija" ar bent jau "laikraštis" reikšmės? Ar jūs ilgai iškęstumėt kaime vasaroti be jų? IRC norėčiau priskirti dar sekančiai padalai šioje žmonijos technologijų skalėje. Be šito mano gyvenime atsirastų tuščia spraga. Nors nuomonės gali skirtis. Bet visi sutinka, kad tai yra apibūdinama — "WOW!". Kaipgi vyksta tas tiesioginis bendravimas, paklausit. Jam palaikyti yra skirti kompiuteriai — serveriai (IRC serveriai, turintys specialius adresus, pvz.: irc.omnitel.net), prie kurių ir jungiasi kompiuteriais personos, linkusios pasišnekėti teksto pagalba.





Taip, taip, tiktai teksto. Bet tame yra daug pliusų. Jums nereikia žiūrėti pašnekovui į akis, jų rašomų žodžių intonaciją pats susigalvojate. Bet jei jūs nutarsite susitikti su tuo beveik nepažįstamu pašnekovu (nors gal šnekėjot su juo įvairiausiom temom kelis mėnesius), nenustebkit, jei teks nusivilti ar jūsų nuomonė apie jį buvo kitokia. Taip atsitinka daugeliui. Paaiškinti aš to nesugebėsiu, greičiau patys suprasit. Žmogus IRC ir realiame gyvenime ne toks pat. Bet ne visada taip atsitinka. Likimo ironija, bet aš ten susiradau sau gyvenimo draugę, kad ir kaip neįtikėtina ir stebuklinga mums tai atrodo. O bendraminčių, draugų ar draugių susirasti ten minutės reikalas. Pažinti jus prisijungus, kiti gali pagal jūsų vardą ar pravardę. Nenustebkit vėlgi, pamačius sąraše jų daug labai keistų ir unikalių. Jį susigalvoti bus jūsų fantazijos problema, tik kad ne ilgesnis 9 raidžių būtų. Kai kurie mėgsta juos reguliariai kaitalioti. Bet pasijungus visi neplyšoja vieni per kitą įvairiausiom temom, o pasiskirsto po teminius kanalus kas sau (#vilnius, #susirašinėjimas, #x-files). O jau kas juose darosi, atskiras straipsnis išeitų. Ir išeis.

Tradicija tapo rengti IRC balius-mitingus. Daugeliui labai rūpi su kuo jiems teko praplepėti ilgiausias valandas. Taip norisi žvilgtelėti tam žmogui į akis, gal net šiltesnius santykius užmegzti :). Ir išgerti alaus bokalą pasitaiko proga :). Balių iniciatorius — UKOLAS. Vieta — klubas "Muzikinis angaras". Žmonės prieš tai užsiregistruoja nurodytame www saite, kad būtų įmanoma numatyti žmonių skaičių. Bet kaip ne keista, per Kalėdinį balių užsiregistravo apie 600 dalyvių, o balandžio 18-osios dienos — 1200. Bet atėjusių į abudu balius dalyvių skaičius buvo beveik vienodas. Ir suprask tu, kaip nori. Iš anksto suorganizuojama baliaus programa. Kai kas pakviečiamas sukoncertuoti. Praeitą kartą dalyvavo ŽAS'ai, šį — grupė JUNIOR. Net porelė internautų (Mario&Kasickina su savo pareiškimu, neva esantys pirmieji susituokę pažinties per IRC dėka - aš geriau patylėsiu:)) nutarė atšvęsti vestuves Angaro klube. Internautai šoko, po to sėdėjo, gėrė alų ir pan. Kad būtų galima susigaudyti šioj maišaty, buvo pabandyta paskirstyti staliukus pagal kanalus. Ir man teko "įkurti" kanalą #klaipeda šalia vieno jų. Balius vyko iki ryto. Atsiliepimų girdėjau įvairiausių. Bet dauguma liko patenkinti. Sako — tik kad daugiau balių būtų. Nebūtinai viso Lietuvos IRC, galima ir populiariausių kanalų. O svarbiausia — visi Lietuvos internautai — vienykitės ir plepėkit.



Wir2ality



UBIK

Cryo Interactive Entertainment

Kartą teko skaityti garsaus autoriaus, parašiusio "Bėgantis skustuvo ašmenimis" (*Blade Runner*) bei "Prisiminti viską" (*Total Recall*) Filipo K. Diko "Ubiką". Ją perskaičius, teko susimąstyti. Ar ji man patiko, o gal aš ne viską supratau? Kūrinys tikrai skirtas ne mažųjų ratui. Tada dar nežinojau tokio žanro — *cyberpunk*.

Žaidime UBIK (man priminė SYNDICATE WARS) viskas kur kas paprasčiau. Už lango Niujorkas, 2019



metai. Atrasti jau kiti gyventi tinkantys pasauliai. Megakorporacijos pasiskirsčiusios valdymo zonas. Tačiau taikos kvapo niekur nerasi. Skelbti karą niekas nesiryžta, užtat visur ir vyrauja industrinis šnipinėjimas. Jūsų vardas Džo Čipas (*Joe Chip*) ir dirbate kompanijoje "Runciter Associates" spec. būrio vadu. Jūsų, kaip ir būrio, pagrindinė užduotis — demaskuoti priešiškus kompanijai subjektus, turinčius protinį ar bent fizinį pranašumą ir tuo besinaudojančius. Paprasčiau — kitos kompanijos pasamdo žmones-agentus kokiai nors diversijai ar šnipinėjimui. Daugelis jų (kartais net skaudžiai jūsų atžvilgiu) dar sugeba ir smegenis pajudinti.

Tokius reikia naikinti, pasakysiu jums. Paklauskite manęs kaip? Tuoj imu ir pasakoju. Vienos iš 15 misijų įvykdymui jums teks pasirinkti būrį (*Select Squad*). Nes vienas jūs kovoje būsite pašalintas nespėjus net įsijausti. Geriau išsirinkite misijai labiausiai tinkančius dar keturis agentus. Atsiminkite, kad nuo to, kaip pasirinksite agentus, priklausys, ar ši misija bus su *happy end*. Žaidimo eigoje juos apginkluoti bus pateikta 30 skirtingų ginklų. O protiškai pranašesniems žmogeliams dar pravers misijoje ir 60 psichinių galių. Ši fizinės ir protinės ginkluotės kombinacija padės paversti jūsų kovojantį būrį mirtina jėga.

Prasidėjus misijai jūs ir pamatote savo pasirinktą grupelę agentų visame 3D gražume. Jie juda pagal *Motion Capture* technologiją, kuri fiksuoja realius žmonių veiksmus. Kiekvienas laiko rankoje tokį ginklą, koks ir yra pasirinktas. Jei jį pakeisite



kitu, tai pastebėsite vizualiai. Tas pats daroma ir su kitais inventoriaus daiktais. Užsidėjus apsauginį skydą, paėmus rankon vaistinėlę — viskas atitinkamai parodoma. Patys personažai pavaizduoti irgi kokybiškai.

Kiekvieną agentą (ar grupę) galite valdyti atskirai. Tereikia juos pažymėti kaip "C&C" žymint būrį. Jie bus saugesni, jei priversite juos pritūpti sustojus. Paspaudus kur nors su "pele", jie nubėgs ta kryptimi. Jei paspausite ant žmogaus (kario ar tai šiaip civilio) — pažymėti kariai supras, kad jo nekenčiate ir stengsis jį pašalinti. Mirus iš žmogaus lieka tik koks nors daikčiukas (šaudmenys, skydas ar pan.), tačiau žaidžiant sudėtingesnį lygį, po kelių sekundžių dingsta. Nerealu taip. Yra dar keletas minusų. Pirmasis slepiasi kamerose, kurios kada nori, keičia jums "patogesnį" vaizdą. Žinoma tai galima nuimti, bet tada ji visai nekeičia kameros krypties :-\. Rodo iš vieno taško, o jūs keiskite pats iš pasirinktinų pozicijų. Taip, aš taip daryčiau. Betgi žaidimo kūrėjai nepagalvojo, kad galima buvo padaryti kokią pauzę žaidime, kaip žaidime DARK LANDS. Ar išvis paversti *Turn-based*. O čia per patį kovos įkarštį jūs bandote žaibiškai nutaikyti "pelės" žymeklį priešo galvon (na nesvarbu kur), o kamera staiga nutaria, kad štai šitas vaizdas jums bus patogesnis akiai. Praradę orientaciją, vėl akimis braidote po



ekraną, mėgindami atskirti savo karius nuo tų, kurie nepriklauso "Runciter Associates". Jei tokie momentai dažniau pasitaikys — visa misija nulėks šuniui ant uodegos. Tad jums belieka pasakyti ką nors pikto. Bet aš negaliu. Nes kad ir kiek minusų turi mano aprašomas žaidimas (mano nuomone — 3 :)), vis tiek jį žaidžiu vėl ir vėl. Matyt todėl, kad pliusų jis turi kur kas daugiau.

Žaidimas pareikalaus kompiuterio su Pentium 90 procesoriumi, turint atsargoje dar 16 MB RAM ir Win 95 operacinę sistemą. 3D akseleratoriai nepalaikomi.

Wir2ality



Earth 2025



"Internetas" daugeliui užkietėjusių žaidėjų seniai jau nebe naujiena. Daugelis jau įprato žaisti žaidimus tuose neaprėpiamuose duomenų kluonuose. Mūsuose jau daugelis žaidžia PBEM (žaidimai žaidžiami elektroniniu paštu), bet taip vadinami PBW – žaidimai žaidžiami "Interneto" tinklapiuose, yra dar gana retas reiškinys. Gal dėl to, kad nebuvo "gerų" žaidimų, o gal dėl "Interneto" lėtumo. Taip, tenka pripažinti: "Internetas" yra prasta terpė "kietiems" žaidimams, dėl savo "nerangumo". Bet tai dar nereiškia, kad nėra žmonių, bandančių kurti tokių žaidimų. Kol kas tokių bandymų dar mažai, bet šie žaidimai vis labiau populiarėja, taigi galbūt greitu laiku išvysime daugiau naujų "perliukų". O dabar apie vieną iš populiaresnių ir įdomesnių šiuo metu – EARTH 2025, kurį galima rasti adresu http://www.solarianet.com/games.

Nuo ko viskas prasidėjo

2025 – prieš keletą metų pasibaigė pats didžiausias Žemės istorijoje karinis konfliktas. Išliko tik nedidelė dalis žmonių, išbarstytų po visą pasaulį. Nėra vyriausybių. Nėra jokių ryšio priemonių. Jūs esate vienoje iš išlikusių gyventojų grupės, kuri įkuria savo valstybę ir išrenka jus savo lyderiu. Tuo pačiu metu daugelyje skirtingose pasaulio kampeliuose kuriasi naujos valstybės. Tūkstančiai jų. Jūsų tikslas aiškus – įsitvirtinti naujojo pasaulio galingųjų tarpe, o tai padaryti, esant gana dideliam žaidėjų skaičiui (apie 1000 kiekviename serveryje) yra tikrai nelengva užduotis. EARTH 2025 yra klonas tokių žaidimų, kaip CIVILIZATION, o kūrėjai apibūdina jį kaip imperijos tipo žaidimą. Skirtingai, nuo paprastų tokio tipo žaidimų, čia nerasite jokios grafikos, jokių specialiųjų efektų, vien tiktai lentelės ir skaičiai. Bet ar gali kokie nors specialūs efektai padaryti tai, ką gali mūsų vaizduotė?

Žaidimą galima suskirstyti į keletą pagrindinių punktų: valstybės valdymas, ekonomika, mokslo tyrinėjimas, diplomatija ir karinė veikla. Jos tarpusavyje yra stipriai susijusios. Bet pradėsime iš eilės.

Valstybės valdymas

Savo valstybėje esate visiškas valdovas ir panašiai kaip CIVILIZATION, galite keisti savo valstybės valdymo formas: nuo diktatūros iki demokratijos, priklausomai, nuo to, ko siekiate ar kas arčiau prie širdies. Suprantama, savo valstybėje reguliuojate mokesčių dydį ir kokią ginkluotę gamina jūsų pramonė. Atskiroje lentelėje galite sužinoti visus duomenis apie savo valstybę: jos biudžetą, gyventojų pajamas, karinės technikos kiekį, atsargų kiekį ir kitus būtinus duomenis.

Ekonomika

Ekonomikos raidai didelę įtaką turi jūsų valstybėje esamų pastatų skaičius. Iš pradžių, kol turite mažai tyrimų centrų ir statybininkų brigadų, kiekvienas ėjimas duoda mažai naudos. Statybos, tai lyg investicija į ateitį. Pastatų rūšių nėra labai daug: verslo centrai, kurie didina jūsų gyventojų ekonominę galią ir tuo pačiu surenkamus mokesčius, gyvenamieji kompleksai, kurie padeda tankiau apgyvendinti šalį, karinės bazės, tyrimų centrai, gamyklos, fermos ir pagaliau – statybininkų brigados. Karinės bazės padeda geriau parengti jūsų kariuomenę, sumažina jos išlaikymo išlaidas. Tyrimų centrai didina jūsų galimybę žengti daugiau nei vieną ėjimą, o fermos žinoma, augina maistą. Gamyklos gamina jūsų ginkluotę. Bet iš pradžių nieko neturite ir jūsų valstybės ekonominė galia visai ne kokia. Laikui bėgant statote vis daugiau pastatų ir ėjimo ekonominė nauda pradeda augti geometrine progresija. Kol nepasiekiate ribos, t.y. kol nepanaudojate visos laisvos žemės ir nebeturite kur statyti naujų pastatų. O naujas žemes galima įsigyti tiktai dviem būdais – tyrinėjant naujas žemes, kas yra efektyvu tiktai pradžioje ir žinoma kariaujant. Ekonomika gana stipriai priklauso ir nuo mokesčių dydžio: kuo mažesni mokesčiai, tuo labiau auga jūsų gyventojų ekonominė galia. Didelę įtaką ekonomikai žinoma daro ir mokslas. Taigi toliau apie jį.

Mokslas

Mokslas sukasi apie tą pačią ašį, kaip ir viskas šiame žaidime: ekonomika, gyventojai, kariuomenė. Galite tyrinėti karinį mokslą, kuris padeda mažinti kariuomenės išlaikymo kaštus. Mediciną, verslą, gyventojų apgyvendinimo mokslą, ginklų efektyvumą, žemės ūkio mokslą, antibranduolinės gynybos ir kitus panašius mokslus. Kuo daugiau turite tyrimų centrų, tuo daugiau galite ištyrinėti per vieną ėjimą.

Diplomatija

Šiame žaidime yra gana gerai ištobulinta diplomatija. Jūs galite turėti po tris gynybinius ir puolamuosius sąjungininkus. Beje galite turėti tris mokslo sąjungininkus, su kuriais dalysitės mokslo pasiekimais. Ir po du žvalgybos ir prekybos (daugiau simbolinius) sąjungininkus. Bet, kaip rodo mano patirtis, aljansai neturi ribų ir kartais pasiekia milžiniškų dydžių. Tie didieji aljansai paprastai turi keletą lyderių, kurie koordinuo-ja viso aljanso veiklą ir daug smulkių valstybėlių. Taigi kartais už-puolus, atrodo, paprastą nušiu-rusią šalį, galite susidurti su galingo aljanso keršto. Taigi tada prisimenate, kad galima rašyti laiškus su grasinimais, prašymais, maldavimais ir t.t. Žinoma, jums niekas netrukdo kurti galingų aljansų, bet tai yra gana sunkus darbas. Čia turėtų pasireikšti jūsų, kaip vadovo talentas. Priversti savo sąjun-gininkus pripažinti jūsų autoritetą. Diplo-matijos pagalba galite šiame žaidime da-ryti stebuklus: kaip teko pačiam įsitikinti, kai jau ginklai nebegali padėti išsikapstyti iš sunkios padėties, tada padės jūsų aš-trus liežuvis. Kartą diplomatijos pagalba sugebėjau prisiekusį savo priešą paversti geriausiu sąjungininku.

Karinė veikla

EARTH 2025 yra karinis žaidimas. Čia nebūna taikos, o ir jos pagalba aukštumų jūs nepasieksite. Taigi jūs nuolatos ginkluojatės. O pagrindinis mokslų bei ekonomikos kryptis – kariuomenė. Viskas priklauso nuo jos. Karių rūšių nėra daug: pėstininkai, lėktuvai, gynybiniai įtvirtinimai, tankai ir, žinoma, agentai. Pradedančiajam yra būtina žinoti, kad negalima iš pradžių per daug išplėsti savo teritorijos, nes iš karto tapsite "plėšrūnų" grobiu. O ir didesniai teritorijai apginti reikia didesnių pajėgų. Didelės teritorijos gynyba reikalauja milžiniško kariuomenės kiekio. O jei jus užpuls jūsų vertas priešas, tada nepadės nei branduolinis, nei cheminis, nei bakteriologinis ginklas, kurio čia yra gana apstu, tačiau jis nėra toks efektyvus, kaip kartais norėtųsi. Tada tenka prisiminti diplomatiją. Jūsų valstybė neturi jokios konkrečios geografinės padėties, todėl tiek jūs, tiek jūsų oponentai gali pulti ką tik panorėję. Puolimo rūšių yra gana daug, pradedant nuo paprastų atakų ar aviacijos bombardavimų, baigiant branduolinėmis atakomis. Žvalgyba irgi turi didelę įtaką jūsų kariniams veiksmams: niekada nepulkite priešo, prieš tai nesužinoję, kas jo sąjungininiai ir kiek ginkluotės jis turi. Žinoma, jūsų

(Nukelta į 50 psl.)

INTERSTATE'76

(Tęsinys; pradžia Nr.3)

10 scena

Užduotis: Išžvalgyti kelią. Skiterio veną nuvesti į Tatumą.

Aplenkite Skiterio furgoną ir lėkite pirmyn, kol prieš Jus pasirodys du mentai. Apsisukite ir atviroje vietovėje pavaišinkite juos ugnimi. Kai su mentais bus susidorota, važiuokite pirmyn iki didelės policijos užkardos. Čia turėsite progos susipažinti su nauju priešu – policijos tanku. Be to, ne su vienu – o iškart su dviem. Tiesa, Jums nė plaukelis nenukris, jei nepulsite tiesiai į užkardą, o šiek tiek apsižvalgysite aplinkui. Kairėje pusėje (kur yra įvažiavimas į gruntuotą kelią) pamatysite neaukštą kalvelę – užvažiuokite ant jos, ramiai aplenkite užkardą ir – vėl į plentą. Mentai dėl tokio manevro visiškai sutriks ir išsirikiuos prieš Jus tartum tire – tad nesnauskite. Kai sunaikinsite paskutinę mašiną, užkarda atsidarys. Šiek tiek pavažiavę į priekį atsikratykite dar poros įkyrių pareigūnų, o paskui laukite Skiterio Tatume.

11 scena

Užduotis: Kirsti upę ir sutikti Torusą kitame krante.

Patarimas. Šioje užduotyje būtinas 50 cal turretas. Rekomenduojama kiek įmanoma sustiprinti šarvus, ypač priekinius ir užpakalinius.



Nusileiskite nuo kalnelio paskui furgoną ir pasukite į dešinę. Važiuokite link tilto per Pesoc upę. Pervažiavę vieną tiltą, neskubėkite prie antrojo. Neblogai nugriaudėjo, ar ne? Nuo tilto pasukite į dešinę į lauko keliuką ir pasirenkite susitikti su pora sraigtasparnių. Kap tik jiems ir skirtas turretas. Įjunkite autotaikiklį (T), paspauskite gaiduką, ir po minutės Jūsų sparnuotieji draugužiai bus priversti nusileisti tiesiai ant plento. Jeigu Jums neduoda ramybės jų raketos su automatiniais taikikliais, retkarčiais išjunkite variklį (S). Kai susidorosite su čoperiais, liks įdomiausias dalykas – atvažiuoti į susitikimo vietą nepasiklydus lauko keliukų labirinte. Visą laiką laikykitės dešinės. Kryžkelėje bus staigus posūkis į dešinę (maždaug 160 laipsnių) – sukite ir netrukus pravažiuosite po vienu iš tiltų, o pariedėję dar galiuką, dešinėje išvysite kelią, einantį lygiagrečiai jūsiškiam – Jums reikia važiuoti kaip tik juo. Kitoje kryžkelėje pasukite į kairę, tačiau visą laiką žiūrėkite dešinėn – pamatysite gruntuotą kelią ir staigią įkalnę. Pasukite į jį. Štai ir Jūsų tiltas. Dabar – pirmyn, o 380-ajame plente – kairėn. Greitai horizonte pasirodys Skiterio furgonas.

Patarimas. Be abejo, antroji misijos dalis nebus tokia rami, kaip čia aprašyta. Tačiau susikibti su niekuo nederėtų. Ir apskritai, kuo mažiau sustojimų, tuo geriau.

12 scena

Užduotis: Pranikti į automobilių gamybos kompleksą. Sunaikinti V&N Pneumatics. Susidoroti su Disko ir jo draugais. Išsinešdinti iš komplekso.

Patarimas: Prieš pradėdami važiuoti nepamirškite pridėti greičio!

13 scena

Užduotis. Neleisti sunaikinti Scanner's Truck Stop. Laukti Skiterio sunkvežimio.

Pirmoji kriperių pora Jūsų lūkuriuos jau kelionės 285-uoju plentu pradžioje. Paskui kairėje pasaloje atsiras dar du. Susidorokite su jais paeiliui, neskubėkite lėkti pirmyn. Tada važiuokite toliau 285-uoju plentu. Netrukus priartėsite prie degalinės su kavine ir automobilių stovėjimo aištele – ją ir teks ginti. Kriperių eskortas atskries iš pietų, bet, kol dar yra šiek tiek laiko, patartina kaip reikiant užminuoti kelią, vedantį į dešinę nuo kryžkelės, esančios ties stovėjimo aikštele. Susidorokite su trimis šunimis, kol jie nepakenkė Truck Stop. Paskui Jūsų herojus pasakys, kad pieno sunkvežimio čia nematyti – taip ir turi būti. Grįžkite prie užminuoto kelio. Jame pasirodys Jūsų kovinių gudrybių aukos – mažalitražiai, su vairuotojais kamikadzėmis (gal sunkvežimiai?). Neleiskite jiems prasiveržti prie aikštelės! Bet kuria kaina!!! O po to sutriuškinkite dar vieną priešą, kuris išlįs iš už aikštelės. Uf...

14 scena

Užduotis. Ginti Truck Stop ir Toruso bei Skiterio furgoną. Palydėti furgoną iki apskrities sienos.

Kiaulystės dėsnis: kai tik reikia skubėti, automobilis būtinai pradeda gesti. Sulaikykite parsidavėlių policininkų ataką, kol Torusas stengiasi užvesti sunkvežimį. Neleiskite mentams per daug priartėti prie stovėjimo aikštelės! Paskui susidorokite su pastiprinimu. O tada leiskitės į kelią – važiuokite priekyje Toruso. Pašalinkite dar porą mentų, atlekiančių Jums priešpriešiais. Paskui dar. Su paskutiniaisiais dviem nebūtina persistengti – pakaks, jei tiesiog sulaikysite juos, kol Torusas pervažiuos sieną.

Patarimas: Prieš šią misiją kiek įmanoma sustiprinkite šarvus.

15 scena

Užduotis: Rasti kelią į Fort Devisą.

Pati paprasčiausia misija. Privažiavę pirmąjį išsišakojimą, pasukite dešinėn, paskui dar kartą ir dar (kur rodo rodyklė). Tada, prasiveržus pro užkardą, Jūsų laukia tikras skrydis. Pasirenkite staigiai stabdyti, nes nulėksite į prarają! Netrukus Jūsų lauks dar vienas šuolis. Paskui pervažiuosite du tiltus ir tada skubėkite pirmyn daugiau niekur neužsukdami. Priekyje Fort Devisas!

16 scena

Užduotis: Pakliūti į Fort Devisą.



Važiuokite gruntuotu keliu į šiaurę ir susidorokite su pirma kriperių trijule. Jie ganėtinai greitai dvėsta nuo ugniasvaidžio pliūpsnių ir minų. Kitas priešas, laukiantis Jūsų kelyje, – sraigtasparnis. Bet jis daug bėdos nepridarys, jei turite pasirengę turretą arba automatinio taikiklio raketą. Tada išsiaiškinkite santykius dar su pora nedorėlių. O dabar spustelėkite akseleratorių – priekyje greitai pasirodys Forto siena. Palei ją važiuokite iki vartų, bet pernelyg prie jų nepriartėkite. Slėpdamiesi už kalvos, esančios greta sienos, nušluokite du tankus, o paskui vandentiekio bokštą – štai Jums ir tramplinas!

17 scena

Užduotis: Visus sunaikinti!

Išsirinkite mašiną: tanką, džipą, sportinę mašiną arba sraigtasparnį. Tankas pernelyg lėtas, sportinė mašina pernelyg trapi, sraigtasparnis pernelyg nepaslankus, taigi optimalus variantas – džipas. Be to, jame įrengtas stipriausias šio žaidimo ginklas – "Cherubino" raketa (Cherub Missile). Pirmąjį priešą tiesiog sutrinkite, kol jo gyvybės indikatorius pasidarys raudonas. Paprastai tam pakanka vieno "Cherubino". Vėliau susidorokite su trimis linksmuoliais broliukais, iš kurių vienas kaip tik ir yra paslaptingasis Cloakeris.

ŽAIDIMAS SĖKMINGAI BAIGTAS!

Resident Evil 2





Manau nėra tokio geimerio, kuris nebūtų girdėjęs apie Resident Evil. O tie, kurie žaidė šį žaidimą, niekaip negalėjo sulaukti antros Resident Evil dalies. Ir štai pagaliau mes turime galimybę patikrinti taip ilgai lauktą RE2 pasaulį.

Žaidimas išleistas dviejuose diskuose. Ir galima pradėti žaisti nuo pirmo arba nuo antro disko. Jeigu pradėjote žaisti nuo pirmo disko, tai gelbėtis reikės padėti Leonui. Kai pereisit visą pirmą diską ir įsimetę antrą diską, turėsite pagelbėti Klarai. O jei norėsite pažaisti pagal antrą scenarijų, tai pradėkite žaisti nuo antro disko.

RE2 žymiai pagerinta grafika, video intarpai atlikti aukščiausiame lygyje. Neišdildomą įspūdį palieka video intarpai su naujais priešais. Be galybės priešų jūs sutiksite ir draugų, kuriuos turėsite valdyti. Pirma draugė bus mergina, vardu Eida. Jinai galės patekti į tokias vietas, į kurias Leonas ar Klara patekti negalės. Šiaip Eida padės tiktai Leonui, o Klarai — mergaitė vardu Šeri, kuriai ir reikės išgelbėti. Na apie patį žaidimą. Žaidimas neturi konkrečių lygių. Po avarijos iš gatvės jūs patenkate į ginklų krautuvę, po to vėl einate gatvėmis į policijos S.T.A.R.S. būstinę, iš jos per rūsį į metro ir galiausiai į požeminę farmacinę stotį.

Žinoma visus labai domina ginklai. Iš pat pradžių jūs turėsite peilį ir pistoletą. Žaidimo metu rasite priedą beretai, kuris leis šaudyti serijomis ir įprastai — po vieną šovinį. Žinoma yra ir galingesnių ginklų. Taigi vinčesteris, tai ginklas iš pirmos dalies. Užsitaiso jisai 7 šoviniais, todėl teks nešiotis šovinių dėžutę. Su juo geriausia šaudyti į šliaužiančius mutantus iš toli ir į zombių galvas iš arti. Kitas ginklas būtų launčeris. Šis ginklas yra galingesnis už vinčesterį, bet jis yra labiau efektyvus artimame mūšyje, nes jo šoviniai lekia su trajektorija ir kartais toli esantis priešas išsisuka. Launčeris turi trijų rūšių užtaisus:

1. su sprogstančiais šoviniais;
2. su rūgšties šoviniais;
3. su deginančiais šoviniais.

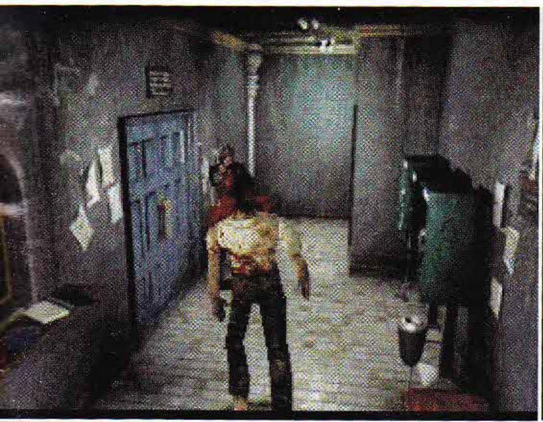
Dar vienas šio ginklo privalumas tas, kad jis užtaisomas bet kokiu kiekiu, nors ir 100 šovinių (žinoma jeigu tiek radote) iš karto. Todėl jums nereikės tampytis dėžutės su šoviniais. Tiesa, užtaisyti galite tik vienos rūšies šoviniais, o ne visų rūšių iš karto. Dar vienas ginklas būtų arbaletas. Kai pamatysite jog vienu šūviu nušovėte zombį, nesidžiaukite. Nes iš karto iššovėte 3 strėles. Todėl strėlės gali labai greitai baigtis. Maloniausias man ginklas yra magnum. Vienas šūvis - zombis be galvos. Du šūviai - šliaužiojantis mutantas jau ilsisi. Papildomi ginklai yra kulkosvaidis ir ugniasvaidis. Jie užima dvi vietas naudingų daiktų lentelėje. Bet užtaisų jiems nerasite, todėl užtaisas žymimas procentais (%). Jei išnaudojote visą užtaisą, geriau iš karto padėkite saugojimui, nes daugiau šiais ginklais nebepasinaudosite. Štai ir visi ginklai. Naudokitės jais teisingai ir jūs išvysite dienos šviesą. Be visų ginklų yra dar vienas naudingas daikčiukas. Jisai dažniausiai būna kartu su kulkosvaidžiu. Tai krepšelis. Jis duoda dvi papildomas vietas naudingų daiktų lentelėje, kas labai palengvina gyvenimą. Tai štai tiek būtų ir viskas. Tegaliu pasakyti, jog Resident Evil 2 vertas dėmesio žaidimas.





Įvertinimai:
grafika - 10
garsas - 10
intarpai - 10
valdymas - 10
"+" - puiki grafika, intarpai
"-" - neeilinis siužetas

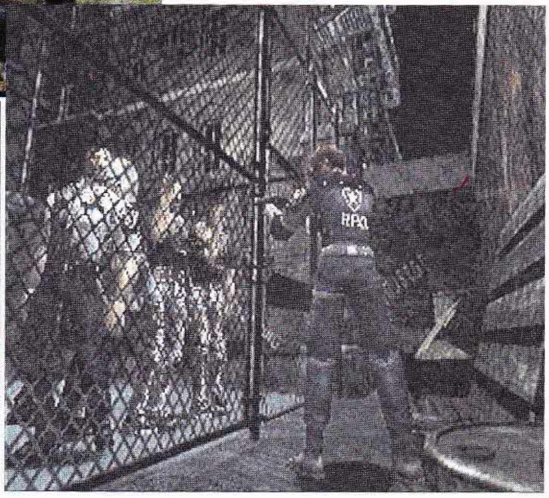
Darius Guobis (Širvintos)











TOMB RAIDER 2

Core/Eidos



Wreck of the Maria Doria

Šokite į vandenį. Nudėję siurprizų belaukiantį narą, susirinkite besimėtančias ant dugno strėles harpūnui ir plaukite toliau tuneliu. Paimkite vaistinėlę. Nusileidę žemyn, grindys staiga prasivers. Abu sargybinius nušaukite. Toliau salėje rasite kelias žalias dėžes, dengiančias du praėjimus. Norint patekti į antrąjį, abi dėžes teks sustumti į nišą sienoje. Priešingoje pusėje lubose rasite skylę. Patekę tenais, praeikite tamsiu tuneliu ir nušaukite sargybinį. Kambaryje rasite sidabrinį drakoną (pirmoji paslaptis).

Dabar laikas ištirti aukščiau paminėtus praėjimus už dėžių. Iš pradžių pasukite dešiniuoju, kur teks nušauti tris sargybinius. Pamatę duobę su stiklais aplinkui, atsargiai prisiartinkite. Nusileidę rasite raktą. Grįžkite prie žalių dėžių ir šį kartą, pasukite į kairįjį praėjimą. Toliau kambaryje už kėdės atrakinkite spyną. Atsidarys durys į kambarį su mygtuku, kurį spustelėjus, už nugaros atsidarys durys. Praėję pro jas, pamatysite dar vieną sargybinį ir mygtuką. Sargybinį nušaukite, mygtuką paspauskite. Atsidarys durys antrajame šokių salės aukšte. Į tą aukštą užšokti galite nuo pakilimo, esančio tolimajame kampe nuo įėjimo į šokių salę. Įsikibę į kraštą, pajudėkite link atsidariusių durų. Už jų nukaukite sargybos posto gyventojus ir įsikibę kraštą, judėkite kairėn. Įsibėgėję peršokite skylę, pasiimkite saugiklį ir eikite per atsidariusias duris. Išėję į koridorių, eikite link tolimesnių durų, esančių dešinėje.

Nusileidę žemyn ir patraukę bloką, paspauskite mygtuką. Taip galėsite ištraukti bloką ir patekti į koridorių. Pašalinę ten esantį sargybinį, už bloko rasite raktą nuo pirmųjų durų koridoriuje po kairei. Paslinkus eilinį bloką, pajudinkite paslėptą rankeną. Išėję į koridorių, atidarykite duris su rastu raktu. Sustatę blokus į vieną liniją, ištraukite iš sienos ir nustumkite tolyn dar vieną. Beišeinant pasimpainiojusį bloką nustumkite į priekį. Nesustodami bėkite pro beįlūžtančias grindis, o pamatę atriedančias statines, peršokite per jas be skausmo. Pakilkite į koridorių pro skylę lubose. Jus pasitinkant iškilmingai dar atriedės pora statinėlių alaus. Šokite atgal į skylę. Koridoriaus gale rasite Nefrito drakoną (antroji paslaptis). Toliau išeisite į kambarį su grotuotomis grindimis, kuriose žiojės skylė. Švelniai kriskite tenai ir timptelėkite rankeną, kuri atidarys duris. Nuo valtelės užšokite vėl į viršų ir tęskite kelionę pro atsidariusias duris, jei jos dar neužsidarė, jums sustojus. Pasukite dešinėn, užsikabinkite už krašto. Pasileiskite tiktai tada, kai liukas virš stiklų užsivers. Pasukite dešinėn. Paspauskite rankeną. Skubėkite atgal į kambarį su grotuotomis grindimis. Spustelėję rankeną atsidarys užsidariusios durys. Koridoriaus gale laukite sargybos dėmesio. Nekrisdami ant stiklų, nusileidžiate aukštu žemyn ir spaudžiate mygtuką, nusausinantį patalpas.

Pasiimkite antrąjį saugiklį. Eikite pro liuką į antrą aukštą. Pakilę atsirasite kambaryje su valtimi. Pasukę ratą atsivers durys. Išsisukę nuo poros sargybinių, spustelėkite mygtuką priešais langą. Pasišviečiant deglui eikite atgal koridoriumi, kur pamatysite dešiniojoje pusėje praėjimą. Pasukę ten kelis kartus dešinėn, įkrisite į salę su laukiančiu Jūsų raktu. Paspauskite mygtuką ant metalinio paviršiaus, kuris uždarys dvigubas duris. Grįžę prie poros sargybinių, surasite trečiąjį saugiklį. Grįžkite į salę su žaliomis dėžėmis ir eikite į kitą jos galą, kur teks šokti į vandens telkinį. Nuplaukę tuneliu, traukite jungiklį ir išplaukite į kaimyninę salę.

Džiūstant kostiumui, pašaudykite į šalia bėgiojančius sargybinius. Po dešinę rasite tris ugneles ir šalia jų – tris skylutes saugikliams. Juos sudėję pritraukite bloką taip, kad galėtumėte užlipti aukštyn į praėjimą. Praėjimo gale pamatysite jungiklį, kurį įjunkite. Bėgant atgal koridoriumi pašokinėkite, kol atsirasite kitos salės pusės viršuje. Ten vandenyje Jus pasitiks barakuda ir šiek tiek toliau, jau sausumoje, sargybinis. Kitame valdymo kabinos gale pasukite ratą. Už atsidariusių durų esantis jungiklis trumpam atidaro praėjimą valdymo kabinoje. Ten rasite dėžutę deglų. Pastūmę bloką į nišą, pastebėsite dar vieną jungiklį, atidarantį išėjimą į vandenyną.

Neturint naro įrangos, Jums teks greitai orientuotis vietovėje. Plaukite link įstiklintos kabinos ir paimkite priešais gulintį raktą. Grįždami įplaukite į nišą. Viršuje pamatysite praėjimą. Ten gulės Auksinis drakonas (trečioji paslaptis). Užsidegę deglą, grįžkite atgal į laivą, kur tamsoje pamatysite praėjimą. Paėję pasukite dešinėn, prie uždarų durų. Panaudoję rastąjį raktelį, praeikite ir paspauskit mygtuką, atveriantį kabinos grindyse liuką. Pastūmę bloką pasieksite jungiklį. Ką tik atrakintame kambaryje atsivers landynė. Užšokę tenais išeisite į salę. Persimeskite pora žodžių su berniukais sargybiniais, nerkite ir plaukite link statinių, į išėjimą.

Living Quarters



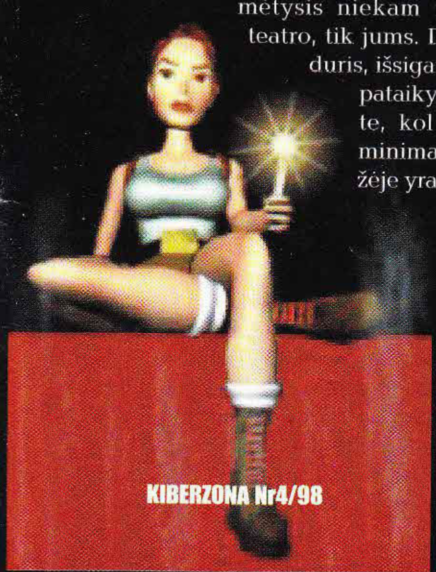
Mataruodami kojomis irkitės pirmyn. Po vandenine augmenija patraukite jungiklį. Jis atidarys antro nuskendusiojo laivo liuką. Išsikapanoję ant denio, bėkite koridoriumi mirksėdami į jus bespoksantiems žiopliams. Patekus į mašinų skyrių, perlipkite į kitą jo pusę ir tęskite kelionę, padovanoję kokią saują švino pasitinkantiems. Išsisukę nuo artimo kontakto su statinėmis, judėkite link laužų. Atsargiai praeikite juos ir įsibėgėję kabinkitės už krašto. Kybodami judėkite link tunelio, kur rasite jungiklį. Eidami pasukite kairėn ir pastebėkite rankeną, nuleidžiančią stūmoklį mašinų skyriuje. Grįžkite į jį per skylę grindyse. Užsikabaroję ant pirmojo stūmoklio, šokinėkite nuo vieno ant kito. Nuo paskutiniojo šokite dešinėn, kur matosi Sidabrinis drakonas (pirmoji paslaptis). Pajudėkite link praėjimo į tunelį. Stumkite kelis kart besimaišantį po kojomis bloką ir nusileiskit žemyn. Stipriai patraukite rankeną, kas privers stūmoklius pakeisti padėtį. Vėl grįžkite prie jų. Bešokinėdami ne tam skirtais stūmokliais, gale pamatysite praėjimą su jungikliu. Jis užtvindys patalpas su statinė-



mis, kur jums būtų pats laikas pasirodyti. Jungiklis sienoje atidarys duris išorėn.

Nusileiskite žemyn, patekdami į vandeninės augmenijos miško slepiamą povandeninę olą. Jos gilumoje rasite eilinį jungiklį, šį kartą atidarantį laivo šone liuką. Baisėdamiesi unguriu mutantu plaukite gilyn, laikydamiesi kairiosios sienos uoloje. Nuleiskite pamatytą rankeną. Užplaukę į liuką, užlipkite ant turbinos ir įjunkite jungiklį dešiniojoje sienoje. Už nugaros atsidarys durys. Nieko negalvodami bėkite pro jas. Po dešinei pamatysite dar keletą jungiklių, kurių pajudinimas pakels platformas. Įsibėgėję ir pašokę tolyn, įsikibkite į platformos kraštą ir pakilkite. Pasukę dešinėn, koridoriuje rasite jungiklį, šį kartą nuleidžiantį platformas. Atsidūrę ant tos pačios platformos, pasisukite veidu į paralelinę nuo turbinos sieną. Atsitraukę nuo pakilimo, užšokite ant jo ir atsispirdami darom saltą atgal. Pasiekę kitą pakilimą, šokite į priekį ir įsikabinkite į platformos kraštą. Pasivaikščiodami balkiu atitraukite dėžę ir šokdami kabinkitės už karnizo. Judėdami šonu kairėn pakilkite į šalia sienos esančią nišą. Pasisukite veidu į platformą virš turbinos ir tenais užsiropškite ant kito balkio. Kiek pasimankštinę ristele bėgame iki sienos ir šokame ant aikštelės. Pagaliau prisišokinėjus galite nusileisti žemyn ir išdėti į šuns dienas sargybinį. Koridoriaus gale, kurį saugojo tas sargybinis, rasite krūva stiklų ir Auksinį drakoną (antroji paslaptis). Paėjus kiek toléliau link langų, šokite į vandenį. Barakudai žiopčiojant nuo netikėto švino papildymo kūno organizme pastebėsite požeminiame tunelyje Nefrito drakoną (trečioji paslaptis).

Bėkite išilgai langų eilės ir užsikabinkite už medinių kolonų karnizo. Pasislinkite dešinėn ir nusileiskite į fotelių pilną kambarį. Sunaikinę keletą sargybinių iš pilno sąrašo prieisite prie dėžės, dengiančios praėjimą link centrinių teatro durų. Atitraukite ją, grįžkite į balkoną, nusileiskite ant marmurinių grindų, kuriose pastebėsit skylę, laukiančią jūsų. Kairiajame (tamsiajame) kampe už dėžės mėtysis niekam nereikalingas raktas nuo teatro, tik jums. Direktoriui plačiai atidarius duris, išsigandę pradėkit šaudyti. O gal pataikysite pagaliau... Tol šaudykite, kol teatro trupė sumažės iki minimalaus nulio. Dešiniojoje ložėje yra jungiklis, pakeliantis teatro (koks skirtumas?) užuolaidas. Pagaliau galėsite apžiūrėti (ar aš sakiau apšaudyti?) aktorius už kulisų. Nubėgę į tamsią kertę patraukite į save bloką. Užlipkite ant jo ir, pasisukę kairėn, kilkite dar. Įveikę kliūtis su stiklais, spauskite mygtuką sienoje. Teatras patvins. Šokite į vandenį ir plaukite link durų.



The Deck

Jūsų rankų spaudžiamų ginklų staigus posūkis dešinėn įgavo tendenciją sėti mirtį. Paėję dešinėn pakelkite granatsvaidį ir padėkite jį į patikimą vietą. Grįžkite atgal ir šokite į vandenį. Grakščiai ir atsargiai plaukite kairėn, nes jus stebi barakudos. Išlipus aikštelėn, negyvomis barakudomis užtvatykit neišauklėtus bernus. Šokinėjant uolomis pakilkite aukštyn siena, kur rasite paslėptoje nišoje raktą. Panėrę plaukite kairėn požeminiu tuneliu. Praplaukite didelį povandeninį urvą ir išlipę nukaukite priešiškos lyties atstovus. Praėję olą, pamatysite laivo likučius, bet su išlikusiu sraigtu. Palei sieną paieškokite sustatytų statinių. Apatinį patraukite į šoną, artimiausią prie išėjimo, o antrąjį pastumkite į priekį. Už trečiosios dėžės rasite duris, kurias atrakinsite su rastuoju raktu. Įėję paimkite deglus ir nerkite. Palei dešiniąją sieną rasite jungiklį. Nagi, padarykite ką nors su juo. Dabar grįžkite į pirmąją šio urvo salę. Užlipę ant pilkos plokštės, pajusite kūno kritimą. Eidami koridoriumi pasieksite laiptinę: pajudinę rankeną vanduo perpumpuojamas iš patalpos už slaptų durų. Grįžtame tenais ir atsargiai nusileidžiame žemyn. Tam teks pasisukti nugara į prarają, žengti žingsnį atgal ir griebtis krašto. Paleidę pirštais kraštą, čiumpame žemesnį ir t.t. ir pan. Medinei dėžei užblokavus praėjimą, ją atitraukite ir nusigaukite iki vandens. Sidabrinio drakono dugno (pirmoji paslaptis) žibėjimą dengs narų kūnai. Užteršę vandenį krauju plaukite prie geltonos pripučiamos valties, o nuo ten link kranto su keliomis dėžėmis, kur jūsų lauks gelbėtojas. Bėkite toliau, užlipkite apledėjusia uola. Atsišaudydami pribėgsite aklavietę, kur pamatysite vaistinėlę. Užsikabindami už krašto, šokite į skylę. Patekę valtin, paimkite raktą ir šaudmenis harpūnui. Įšokę į vandenį pasigrožėkite vietinės faunos atstovais — trimis rykliais. Užsiropštę į krantą ir apledėjusia uola, pasukite kairiuoju praėjimu, kuris nuves jus ant laivo denio.

Pasisukite kairėn ir nusileiskite į baseiną, pakeliui numetę atitinkamą porciją šovinių sargybiniams — lieknų kojyčių stebėtojams. Stryktelėkite vandens pusėn ir plaukite link šviesios panelės, kuri pagal jūsų mintis atsivers, išleisdama vietinį narą, saugantį Auksinį drakoną (antroji paslaptis). Grįžkite ant denio ir eikite prie krašto, kur šokite ant uolos, nuo tenais — ant dėžės. Nuo dėžės pašokę dešinėje pamatysite Nefrito drakoną (trečioji paslaptis). Užšokę ant surūdijusio stogo laivo priekyje, eikite tolimesnio dešiniojo kampo link. Pasisukę nugara į sieną, šokdami atgal įsikibkite į kraštą. Pasisukę šokite į skylę sienoje. Praeikite tuneliu iki šlaito, nemandagiai pasisveikinkite su sargyba. Užšokite ant apatinio bloko. Šokinėdami nuo vieno ant kito pasieksite viršūnę. Išėję pasieksite laivo stogą. Nusigavę į kaimyninį stogo plotą, įşkite į liuką. Paprašykite sargybinių, kad padėtų ištraukti bloką. Jiems nesutikus — nušaukite. Už bloko pamatysite jungiklį, atidarantį šalia esančias duris. Jos automatiškai atsidarys, ir pro jas išvirs keletas girtų sargybinių. Išėję lauk, turimais raktais pabandykite atidaryti duris. Bebėgdami nuspauskite mygtuką sienoje, po kojomis nuo svorio lūžinės grindys. Grįžkite ir eikite pro atsidariusias duris. Pakilkite laiptais iki iškilimo ir užšokite tenais nuo uolos. Ant grindų paieškokite rakto. Pagaliau radę, bėkite į kitą urvo galą ir baidykite sargybinius. Raktas idealiai atitiko visus durų reikalavimus, esančių pilkam pastate, atidarymui. Pasiimkit Seraph artefaktą — jūs to nusipelnėte.

Wir2ality



BIRTHRIGHT: THE GORGON's ALLIANCE

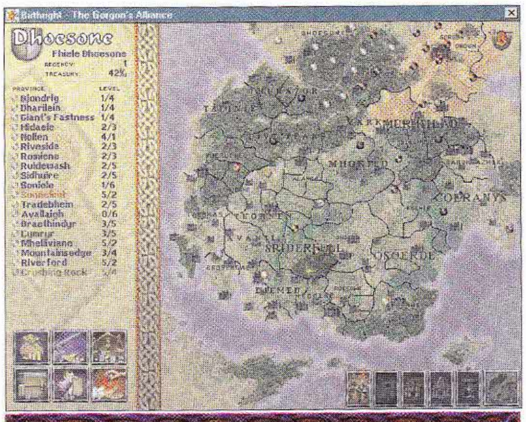
Sierra

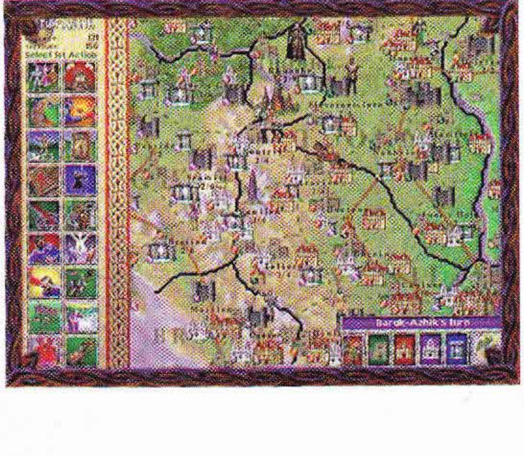
P75, 8 MB RAM, Win'95 DirectX

Paskutiniu metu daugelis žaidimus gaminančių firmų bando eksperimentuoti. Vienas iš labiausiai paplitusio paskutiniu metu bandymų, tai, atrodo, visiškai nesuderinamų žaidimų tipų sujungimas viename žaidime. Bet kuri garsesnė firmą jau yra išleidusi bent po vieną tokį eksperimentą. Žinoma, jį turi ir garsioji "Sierra". Tai BIRTHRIGHT, žaidimas turintis kietos strategijos, RPG, adventure ir kitų elementų. Na, o kas iš to išėjo? Išėjo gana įdomus kokteilis, turintis savo pliusų ir, žinoma, minusų. Taigi, toliau apie šį žaidimą.

Žaidimo sandara

Žaidimas sudaro trys lygiai: bazinio, sudėtingesnio ir eksperto. Bazinis ir sudėtingesnis yra supaprastintas eksperto variantas. *Basic* variante visiškai išimtas krašto ekonominis valdymas. *Advanced* jau turi daugiau strategijos elementų, na o *ekspert* – tai ir yra pilnoji BIRTHRIGHT versija. Pabandysiu aprašyti eksperto lygi, nes kiti lygiai, kaip jau sakiau, tai tik supaprastinta jo versija.





Šį žaidimą galima būtų priskirti prie žaidimų, kuriuos be apmokymo sunku žaisti, taigi jame yra numatyta tokia funkcija. Be jos tik savižudžiai ir maniakai pradėtų žaisti šį žaidimą, nes čia yra šiokių tokių niuansų, kurių tikrai nerasite jokiame kitame žaidime. Žinoma norint praeiti apmokymus reikia gan neblogai mokėti anglų kalbą, kurios čia prireiks, nors, iš bėdos, ir be jos galima išsiversti.

Yra čia ir tinklo versija. Tinklo versijoje yra išimtos misijos – *quest*, kad būtų galima pagreitinti ėjimus ir tuo pačiu patį žaidimą. Nors šiaip žaidime veiksmas vystosi labai lėtai ir jei norite dviese šauniai pažaisti, tikrai sugaišite ne vieną savaitę, o jei susikibtų profesionalūs žaidėjai – gal net ir ilgų mėnesių.

Seniai, seniai vienoje karalystėje..

Veiksmas vyksta dideliame pusiasalyje, suskirstytame į provincijas. Čia dvelkia niūriais viduramžiais: pilys, riteriai ir, žinoma, burtininkai. Be žmonių čia gyvena elfai, goblinai ir kiti stebuklingojo pasaulio atstovai.

Kadaise šis pusiasalis buvo didinga Anuire imperija, kurią suvienijo vienas iš didžiausių to pasaulio herojų – karalius Miachale, bet kaip paprastai atsitinka, jam mirus neatsirado tinkamo paveldėtojo. Visoje šalyje įsivyravo chaosas ir betvarkė. Jūs – vienas iš tų lyderių kuris pretenduoja į imperijos karūną. Kitais žodžiais tariant "pretendentas". Bet norint tai pasiekti jums teks stipriai paprakaituoti ir pralieti nemažai priešo kraujo.

Žinoma, koks gi žaidimas be "blogiečio", vietinio demono. Jo vardas Gorgonas. Tai ne tik galingas burtininkas ir karys. Jo šalis yra viena iš stipriausių ekonominiu požiūriu, o karių užtektų bet kuriai valstybei sulyginti su žeme (jis kepurėmis jūs užmėtyti galėtų :)). Taigi gyventi šalia tokio kaimyno labai pavojinga sveikatai. Nors jis demonas, tačiau susitarti galima ir taikiu būdu. Klausimas ar ilgam. Bet kuriuo atveju, žaidime su juo teks ne kartą susidurti.

Iš pradžių galite išsirinkti valstybę už kurią norėtumėte kautis. Kiekviena valstybė turi savo tautą, savo herojus ir, žinoma, specifinį valdymą. Būtent išsirinkdamas valstybę, jūs pasirenkate žaidimo sudėtingumo lygį.

Visas žaidimas laikosi ant trijų banginių: ekonomikos ir krašto valdymo, karo ir diplomatijos ir, žinoma, misijos arba kitaip tariant – *quest'ų*. Žaidimas vyksta ėjimais. Vieną ėjimą sudaro trys veiksmai, t.y. kažkas panašaus į mažus "ėjimukus". Vienas veiksmas – vienas mėnuo, trys veiksmai – ėjimas, kurio metu surenkami mokesčiai iš provincijų.

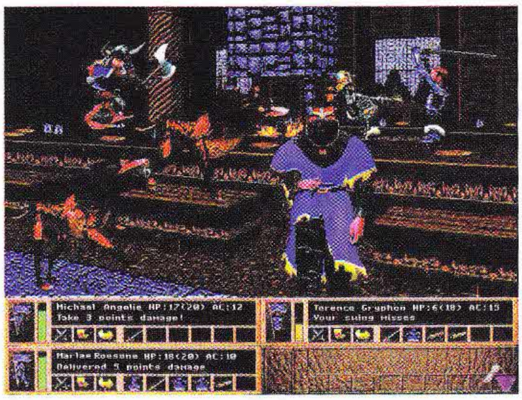


Ekonomika ir krašto valdymas

Žaidime yra penkių rūšių pastatai: teismai, pilys, prekybininkų gildijos, šventyklos ir magijos šaltiniai. Pagrindinis pajamų šaltinis yra mokesčiai, o juos surinkti padeda teismai. Kiekviena provincija turi du lygius: technologinį ir magišką. Kuo didesnis technologinis lygis, tuo aukštesnio lygio galima statyti pilys, teismus ir prekybos gildijos pastatus. Be to, galima pasisamdyti daugiau ir galingesnių karių. Tačiau didinant provincijos technologinį lygį, mažėja jos magiškoji galimybė. Atrodo kaip gyvenime: ten kur yra daugiau mokslo – mažiau magijos ir atvirkščiai.

Šventyklas ir magijos šaltinius galima kelti iki tokio lygio, koks yra provincijos magiškasis lygis.

Žaidime ne viską apsprendžia pinigai. Labai svarbi jūsų įtaka – *regency*. Neužtenka vien tik užsinorėti pastatyti kažkokį pastatą ar atlikti kokį kitą veiksmą. Tam dar reikia turėti pakankamai įtakos. Pastatyti vieną pastatą reikia atlikti vieną veiksmą. Jei viskas bus tvarkoje, tai jums pastatys 0 lygio pastatą. Pastato lygius galima kelti opcija – *rule*, t.y. valdyti. Atlikę vieną veiksmą galite arba pakelti vienos provincijos technologinį lygį, arba pakelti visų jūsų turimų pastatų lygius. Pastatus galima statyti ne tik savo provincijose. Tai galima daryti bet kurioje pasirinktoje provincijoje, žinoma, jeigu ten užteks vietos ir jeigu per daug nesipriešins žemės savininkas. Tai pat ir jūsų provincijose kitos šalys gali turėti savo pastatus. Žaidime yra numatyta opcija *contest*, kur pasinaudoję savo įtaka galite



pabandyti "uždaryti" priešininko pastatą savo provincijoje, nes kartais ir saviems vietos nebelieka. Prekybai vystyti reikalingos ne tik gildijos, bet ir keliai. Jeigu norite, kad dvi tam tikros jūsų provincijos prekiautų, turite pasirūpinti, kad būtų nutiesti keliai. Be to, tos provincijos turi būti skirtinguose vietovėse. Miške esanti provincija, negali prekiauti su kita esančia miške. Taigi prekyba gali būti vystoma tik su provincijomis esančiomis kitokioje vietovėje: lygumose, kalnuose ir t.t. .

Turėdamas galingų burtininkų arba šventikų, galite provincijas palaiminti, nuimti priešiškus burtus ir naudoti kitokią magiją. Jei jūsų pagrindinis herojus yra burtininkas, užteks *realm spell*, o jei ne, – prieš tai reikės paspausti *lieutenant action*, išsirinkti jums pavaldų burtininką ir tik tada galėsite burti. Burtininkai, karvedžiai, šventikai ir kiti herojai turi būti pasamdyti atskirai.

Tai pat žaidime yra opcija *agitate*. Ji padeda reguliuoti jūsų provincijų moralę. Ir, žinoma, mažinti ją priešo provincijose, kur yra jūsų teismai.

Karas ir diplomatija

Karas čia vyksta gana savotiškai. Galima pasakyti net per daug džentelmeniškai. Priešą pulti galite tik paskelbę jam karą. Net jeigu jums jau paskelbtas karas, negalite priešo pulti. Jūs irgi turite paskelbti jam karą. O karui paskelbti reikia atlikti 1-2 veiksmus. Paskelbus karą, kitą ėjimą jūsų kariai jau drąsiai gali pereiti pasienį.

Bet neskubėkite akis išdegę pulti vargšes beginkles provincijas. Tai gali būti per didelis kąsnis, kurio nesugebėsite praryti. Priešas pradės puldinėti jūsų provincijas, kurias per skubėjimą palikote beginkles. Paprastai nepatartina pasiųsti karius daugiau, kaip į trys priešiškas provincijas, nes jų prijungimui reikia daug laiko. Prisijungti provinciją galima tik tada, kai nebelieka priešiškų pajėgų ir pilių. Vienai provincijai prisijungti reikia vieno veiksmo, kurį galima atlikti tik kitą ėjimą. Tad jūsų pajėgoms tenka ten ištupėti kelis veiksmus. Na, o jei dar priešininkas turi tenai pilių arba bando iš paskutiniųjų ginti savo provinciją, tai čia užstrigsite ilgam. Kai užimsite provinciją joje prasideda revoliucijos, kurios po kiek laiko arba pačios nurimsta, arba jas numalšinti galima didinant provincijos moralę. Žinoma, yra čia ką veikti ir tamsiesiems jūsų šnipams, kurie gali ne tik šnipinėti kiek priešas turi karių, bet ir bandyti pasikėsinti į kokį nors pasirinktą priešo karį ar pulką. Tokiu būdu kartais galite priešą palikti be herojų.

Diplomatija yra taip pat neblogai sukurta. Su bet kurią valstybę galima pasirašyti laikiną sutartį, tapti pastoviais sąjungininkais ir netgi turėti vasalų. Be to, diplomatiją gali vystyti ir nepriklausomi herojai – burtininkai, kariai, šventikai ir kitos neeilinės asmenybės. Kai jūsų santykiai pasiekia aukščiausią lygį, t.y. jis tampa jūsų vasalu, prijungiate herojų prie savo karių, kur tas gali padėti savo magija valdyti šalį. Kai priešiškos šalys jums siūlo įvairius susitarimus, neskubėkite iškart jų priimti. Visada pasiderėkite. Bet neperlenkite lazdos ir tai darykite ne daugiau kaip vieną kartą, kitaip pasiūlymas gali būti atšauktas (kartais jie būna visai naudingi), taigi galite likti "ant ledo".

Mūšiai vyksta gana savotiškai ir kaip įsitikinau, geriau juos valdyti palikti kompiuteriui. Pačiam geriau nevadovauti, nes "kompas" geriau susitvarko. Prasidėjus karui su kokią nors valstybę visi jūsų sąjungininkai iškart paskelbia karą jūsų priešui ir ateina jums į pagalbą. Per sąjungininko provincijas jūsų kariai gali judėti be apribojimų. Karių tipų nėra labai daug, bet skirtingų tautų kariai skirtingai kaunasi, o ir kaina jų dažnai skiriasi. Deja šiame žaidime netenka pauostyti parako. Nebent tik koks nors burtininkas savo burtais galabys priešus ugniniais kamuoliais.

Misijos

Tai vos ne žaidimas žaidime. Beje, kaip reikia pripažinti jis yra gana žemo lygio ir gadina bendrą įspūdį. Matyt "Sierra" truputi patingėjo kurdama šią žaidimo dalį. Misijos kažkuo primena DOOM tipo lenteles: jūs lakstote po labirintus, pliekiate priešus kardu ir burtais, renkate *artifaktus* ir t.t. Bet labirintai kartais būna tokie sukti, kad net žandikaulis atvėpsta ir kelias valandas pasibastę niūriais požemiais užsimote išbėgti laukan pakvėpuoti grynu oru.

Dvikovos yra padarytos gana blyškiai, valdymas sunkus. Žinoma, taip galima ilgai vardyti misijų minusus, tačiau yra ir šiokių tokių pliusų. Yra panaudota daug įdomių idėjų. Gana lanksčiai padarytas magijų panaudojimas misijose, gausu įvairių siurprizų ir siužeto vingių. Taigi negalima pasakyti, kad "Sierra" turėjo gauti dvejetą už šią žaidimo dalį. Anaiptol. Tvirto šešeto ji tikrai verta. Bet ne daugiau. Nes šiuolaikiniam žaidėjui, išlepintam naujausių grafikos galimybių ir naujų DOOM tipo žaidimų, nelabai patiks prasta grafika ir specialieji efektai.

Misiją vykdyti galite siųsti keturis savo herojus. Ne daugiau. Iš pradžių turint tik kelis herojus, nereikia skubėti atlikti misijas, nes ten galite gauti į kuprą. Geriau neskubėti ir pasisamdyti daugiau kietuolių, kurie jums padės.

Pabaigai

BIRTHRIGHT drąsiai galima vadinti geru žaidimu. Strategija čia verta dešimties balų. Žinoma gerą įspūdį šiek tiek pagadina misijos, bet pats žaidimas tikrai vertas aštuonių. Nieko ypatingai revoliucingo čia nerasite. Specialieji efektai neblogi, valdymas patogus. Įsisavininti žaidimui reikia šiek tiek laiko. Pirmas blynas "Sierrai" truputi prisvilo. Bet gal kitoje šio žaidimo versijoje visi trūkumai bus ištaisyti? Tada tai bus tikrai kietas žaidimas, kuris dabar, deja, truputi neišbaigtas.

Taigi galutinė išvada: žaisti galima, žaisdami pajusite nemažai malonumo ir ilgam laikui prisiminsite.

EarL





Battlezone

Activision

Action su strategijos elementais

Žaidimo BATTLEZONE (BZ) istorija prasidėjo jau ankstyvaisiais 1980 metais. Tada kompanijos "Activision" išleistas tanko simuliatorius kompiuteriams "Atari" paliko daugeliui tuometinių žaidimų entuziastų neišdildomą įspūdį. Jie sukūrė pirmąjį trimatį simuliatorių: jums reikia važinėti tanku ir šaudyti į save panašius kvadratukus – trikampiukus. Prašuoliavus penkiolikai su centais metų, "Activision" nutarė perkelti šį "superhitą" į PC platformą. O super vardą jam ir čia palaikyti padėjo naujai perdaryta grafika. Ir ne tik. Jie pakeitė visą žaidimo koncepciją. Išėjo visai naujas žaidimas, su savo pirmtaku neturintis beveik nieko bendro.

Giliai į žaidimo istoriją jūsų netrauksiu. Siužeto mintis gan paprasta. 1950 metais paslaptingas meteoritų lietus Žemėje (laikai, kai Rusai su Amerikiečiais pykosi visomis temomis) paliko išbarstytas niekur anksčiau nematytas uolienas – biometalą. Ištyrusieji jį apstulbo – tai metalas, puikiausiai tinkantis kosminės ir karinės technikos kūrimui, kartu ir energijos šaltinis. Šviesos greičiu metalą išgraibstė ir sunaudojo didžiosios pasaulio valstybės. TSRS ir JAV tolimesnėms jo paieškoms skyrė milžiniškas lėšas. Neberadus jo Žemėje daugiau, nutarta ieškoti ten, iš kur nu-sileido ši mana. Virš debesų ar dar aukščiau. Tam tikslui ir buvo sukurti pirmieji kos-miniai laivai. O visuomenei nuraminti rodomi atsirišę Pa-čio Pirmo Kosmonauto batai, kerėpliški Armstrongo šuoliu-kai Mėnulyje. Įdomu, kas gi jį filmavo, jei jis ten vienas nusileido? Mano žiniomis, jis buvo filmuojamas iš šalia esančios Amerikiečių bazės Erelio Lizdas (*Eagle's Nest*).

Žaidžiant Amerikiečių pusėje, jau pačioje pirmojoje misijoje šį Lizdą užpuola kažkokie atvykėliai, kuriuos jums ir tenka identifikuoti. Būdami realistais, visų pirma patikriname ar tai ne mūsų "comrades" rusai. Ale kaip pirštu į akį! Na, negali jie palikti dėdės Semo ramiai numirti (Mėnulyje) nors tu ką. Bet galiu nuraminti jus iš anksto – žaidimo pabaigoje jūs susidraugausite. Atskleisit visą paslaptį, dengiančią paslaptingąjį biometalą.

1998 metams įpusėjus, BZ man geriausiai įsiminė *action/strategy* žanro žaidimų tarpe. Įskaitant tą faktą, kad žaidimų Wir2ality peržiūrėjo ne tuziną ir ne du. O kad aš prisimindiau kiek... Ech, atleiskit – nuklydau ne į tas lankas.

Daugelyje misijų reikės statyti bazę "ant kojų", ieškoti išteklių ir statyti gynybinius įtvirtinimus nuo priešų įtakų. Jūsų pagrindiniai pastatai mobilūs, turintys galimybę judėti po žemėlapį ir pilnai funkcionuoti (tapdami stacionariais) virš geizerio formos šaltinių. Panaudojant jo jėgą ir surinktas biometalo liekanas, (scrap metal) jų funkcija – kurti naujus junitus, kitus pastatus, remontuoti, gerinti ginklus. Ko gero, pagrindinis jūsų bazės pasta-tas yra *recycler*, kuris ir perdirba bio-metalą. Tas pats pastatas kuria remonto ir šaudmenų atsargas bei keletą tokių paprastų junitų, kaip gynybos bokš-teliai ar skautai. *Recycler* stato dar ir skavendžerius (*Scavengers*), belaks-tančius po žemėlapius biometalo paieš-kose. Liekanos būna išmėtytos atsitik-tinai, o taip pat surenkamos iš sunai-kintų junitų likučių (kaip ir TA).

Kas dar svarbiau, *recycler* gamina ir tokius junitus, kaip gamykla ir gink-linė. Gamykla leidžia sukurti visą būrį iš puolančios ir gynybinės technikos. Ginklinė gerina ginklus ir gamina remonto ir šaudmenų atsargas. Kas be ko, o ginklinė dar pritaikyta ir persiuntimui to gero į jūsų nurodytą tašką žemėlapyje. Jinai tiesiog iššauna jūsų užsakytą produktą. Kuo tolimesnėje vie-toje užsakėte, tuo ilgiau lauksite nusi-leidimo. Taip kad geriau planuoti viską iš anksto. Ir gamykla, ir ginklinė funk-cionavimui pareikalaus atliekamo gei-zerio.

Gynybiniams ir puolantiems junitams galite įsakyti ginti ką nors, vykti į nurodytą tašką ar net sekti įkandin jūsų. Tiesiai iš pastatų valdymo me-niu užsisakote pageidaujamus junitus, pastatus ir t.t. Jei sukonstruosite navigacinius stovus, galėsit juos (pastatę kuriam nors žemėlapio taške) panaudoti savo ir kitų junitų judėjimui. Žaidimo metu sutik-site ir kitų navigacinių stovų, žyminčių svarbias misijai vie-tas.

Štai šitaip belaukdami eilinio priešų antpuolio, turite dar kažkaip spėti plėstis, vys-tytis ar bent jau laukti. O vie-toje laukti nepatariama, nes, kaip sako liaudis: bėda viena neateina. Jie iškart po du, po tris. Ir geriau jau tada jūs turėkite tvirtą užnugarį, nes greitai priešų tankų pliūpsniai privers jus nešdintis iš sėdy-nės.

Su savimi tanke turėsite ir vieną daikčiuką, padedantį valdyti jūsų būrius panašiu būdu, kaip valdote pastatus. O jei jūsų visureigis bus tiek suvarpytas, kad teks nešti kudašių katapultuojantis – pasistenkite užgrobti kokį priešo tanką ar pasikvieskite ką iš savo būrio (*pickup*), kad jus paimtų. Jei jau pakviesite ką iš savo tarpo, tai karys pristatęs savo techniką šalia jūsų, pats pėstute patrauks bazės link. Jums beliks įšokti į vidų ir apsiprasti su tokia nesėkme.



Žaidimas palaikomas ir *multiplayer* režime. Galite pasirinkti *deathmatch* tipo žaidimą, kai kovojate tik vienas prieš vieną tankuose. Turite galimybę sulošti ir strateginio tipo žaidimą, kur galėsite kurdami sau pastatus ir junitus kovoti dėl išteklių.

Kas gi man krito jau tokio "spec." į akį šio žaidimo peržiūroje? Jis man priminė UPRISING, tačiau BZ planetos kur kas įdomesnės, ir kai kurie aplinkos bei kiti efektai sukėlė žavesį. Junitai ir pastatai gerai detalizuoti ir labai priartėjus nesukvadratėja. Šaudymo ir sprogimų efektai geri ir įdomūs. Taip pat nepalyginamas yra BZ mikro menedžmentas su UPRISING. O dar mintis iš UPRISING, kai teleportuotas būrys, sunaikinęs visus akiratyje lieka vietoje? Dar BZ pateikia tonas organizuotos informacijos, pateikdamas gana sudėtingą valdymo formą, tačiau ne per daug sudėtingą. Tekantis adrenalino kiekis, kurį sukelia akių vaizdo *action* žaidimas su strategijos ir išteklių menedžmentu, primenančiu RED ALERT ar vieną jo klonų. Kas be ko – jūs, žinoma, visą laiką sėdėsite tanke ir spaudysite tą mygtuką, kur *FIRE*. Bet tie laimėjimai (kai numušite kokį tanką) bus užgožti bendra žaidimo strategija; bent jau kai reikia prižiūrėti kiekvieną tanką, besekantį jus kaip šunytis. Kiekvieno atsikvėpimo metu patikrinti šalia esančios technikos skydus ir šaudmenis nėra lengva. Man buvo sunku sustoti žaidžiant jį. Ir nebandykite stabdyti manęs. Nes didis strategijos kiekis šio žaidimo veiksmą pavertė sudėtingai sustabdomą.





Wir2ality

Penki Kontinentai



Mūsų produktai
http://www.5ci.lt/products

Knygų pasaulis
http://www.books.lt

Naujienų serveris
http://www.news.lt

Darbo birža
http://www.5ci.lt/jobforum

Valiutų kursų analizė
http://www.5ci.lt/currates

http://www.5ci.lt

Klausykite, matykite ir skaitykite!

Nužudyk savo Artimą (kuo daugiau kartų) ... ... arba QUAKE II turnyras

Kas yra ee... QUAKE? Toks klausimas jau seniai užmirštas užsienyje. "Id Software" vyrukai, sukūrę tokius pasaulinės kompiuterinių žaidimų mėgėjų psichozės objektus kaip DOOM ir QUAKE, seniai jau garbinami kaip dievai. Tūkstančiai puslapių "Internete" yra skirti QUAKE. Šimtai programuotojų kuria nemokamus ir mokamus šiam žaidimui įvairiausius priedus, nesuskaičiuojama galybė QUAKE bei jo modifikacijų serverių aptarnauja šimtus tūkstančių "virtualaus" kraujo ištroškusių žaidėjų.

Jau nieko nebestebina, kad net mūsų šalyje vyksta masiniai QUAKE renginiai. Pirmasis atviras QUAKE turnyras įvyko pačioje šių metų pradžioje. Iš 26 dalyvių per geras 12 valandų paaiškėjo tikrasis lyderis. Nugalėtoju tapo tūlas OXIO, vėliau pramintas lietuviškuoju Thresh. (Nežinantiems priminsiu, kad Thresh yra pats geriausias QUAKE žaidėjas pasaulyje, laimėjęs visus įmanomus turnyrus ir čempionatus. Jis vertas atskiro straipsnio). Taigi turnyras tapo savotišku katalizatoriumi, dar labiau išpopuliarinęs QUAKE Lietuvoje. Šiuo metu vyksta kitas unikalus renginys - QUAKE World turnyras "Internete". Tam yra sukurti specialūs serveriai, sudaryti žaidėjų grafikai. Turnyras tęsis dvi savaites! Tačiau tai dar ne viskas - birželio antroje pusėje rengiamas didžiulis masinis renginys - antrasis atviras QUAKE čempionatas. Apie jį plačiau ir papasakosiu:

QUAKE 2 turnyras – (Razborkės Bronkse... t.y. dabar jau ir Vilniuje)

Trumpai tariant Pasaulyje, kuriame vis mažiau vietos lieka smurtui laimi tas, kas pasiūlo priemonę daug kartų neskausmingai pakratyti kojas ir kitas galūnes. Tai leidžia pajusti visus karmos privalumus ir prisikėlus iš naujo bandyti padaryti vieną didžiausių pasaulio nuodėmių - žmogžudystę (šioje vietoje visos dievobaimingos bobutės stabiliai pašiurpo pamėlynavusios iš siaubo). Puiki tikroviška grafika iškarto pritraukia naujus žaidėjus (žinoma tam pamatyti reikia bent jau 640x450 raiškos su 3D akseleratoriumi. Jokiu būdu nepastebėsite šio puikaus reginio su 320x240 raiška - palyginimui įsivaizduokite, kaip pasaulį mato neprimatantis, girtas kurmis - daltonikas, grįžtantis namo vidury nakties, pačia giliausia išknista skyle. Taigi atėjo metas linksmintis!!!

Visi, kas nori mirti, prašome stoti į eilę, nes planuojama, kad pirmi mūšiai vyks tarp visų norinčių, kol bus atrinkti trys geriausi. Tie "trys geriausi" vėliau turės progą "pakrauti malkų", (anglių ar šiaip padirbti krovikais) lietuviškų grupių muzikantais (na, neminėsime, kad tie, trumpai tariant, 3 privalės žaisti su pirštinėmis, ar kinų pagaliukais, ar dar kuo nors, kas kraupiai apriboja pirštų laisvę (tai paaiškės prieš prasidedant turnyrui). Suprantama, visi, kas norės patekti su ginklu rankose turės prie įėjimo pakloti įėjimo mokestį ir gerai pasitaškę kraujais bei svetimais smegenimis gaus:

<u>už pirmą vietą firmos "VideoLogic Inc." 3D akceleratorių "Pover VR" ir garso plokštę "SonicStorm";</u>

<u>2-os vietos nugalėtojas gaus</u> 3D akceleratorių "Pover VR";

3-ios vietos nugalėtojas gaus garso plokštę "SonicStorm".

Aišku bus dar visokių papildomų prizų...

Priminsiu, kad bus žaidžiamas ne klasikinis QUAKE naujausias šedevras - QUAKE 2. Renginys bus dalijamas į dvi dalis: rimtąją, kurios metu išsiaiškinsime tikruosius Lietuvos profus bei linksmoji, kurioje QUAKE sudalyvaus kaip šou objektas. Net ir nevartojantys šio "narkotiko" turės į ką pasižiūrėti.

Sekite "QUAKE Pasaulis" puslapį (<u>http://www.inet.lt/QUAKE</u>). Ten bus pateikiamos visos "karščiausios" naujienos. Taip pat galėsite iš anksto užsiregistruoti ir užsitikrinti sau vietą renginyje, ten atskleisime ir pačias "pikantiškiausias" planuojamo turnyro detales.

Skerdynių organizatoriai ir rėmėjai:
UAB "VirNETas", UAB "Sigmanta", "Intacnet", UAB "Firma GPX", KIBERZONA, "Lietuvos rytas".

Turnyras vyks Ateities g. 15, Vilniuje, Baltupių naktiniame klube "Man's Factory".

Planuojama data: birželio 19-21 d.

Quake2 Capture The Flag

QUAKE2 šiuo metu yra populiariausias žaidimas "Internete". Tačiau nors *deathmacas* (žaidimas vienas prieš visus) yra labai įdomus, leidžiantis žaidėjui plačiai išreikšti save ir tiesiog pasižymintis neišsemiamomis galimybėmis, populiariausia QUAKE2 atmaina būtų galima pavadinti kitokį žaidimą, žinoma Capture The Flag ("Užgrobk vėliavą") vardu. Kas gali būti įdomiau nei žaisti vienam prieš visus kitus? Toks gali būti komandinis žaidimas, žaidimas kai viena komanda žaidžia prieš kitą. *Deathmace* jūs galvojate tik už save, komandiniame žaidime jums tenka galvoti ir už kitus.





Lietuvoje veikia tiek QUAKE2 *deathmaco*, tiek ir Capture The Flag (toliau – CTF) serveriai, tačiau CTF serveris nepalyginamai populiaresnis – jame pilna žmonių nuo pavakario iki ankstyvo ryto.

CTF taisyklės labai paprastos: žaidžia dvi komandos (raudoni ir mėlyni). Dvi žemėlapio sritys yra skirtos komandų bazių stovykloms, kiekvienoje stovykloje yra po komandos vėliavą. Tikslas – pačiupti priešo vėliavą (perėję per vėliavą jūs ją "paimsite", ir nuo tol nešite su savimi) ir paliesti ją savo bazėje stovinčią vėliavą (tiesiog pereiti per savo vėliavą) – tai vadinasi



vėliavos užgrobimu. Už tai jūsų komanda gaus vieną tašką. Jeigu grįšite į bazę ir savo vėliavos ten nerasite (ją bus užgrobęs priešininkų komandos narys), jums teks sulaukti, kol komandos draugai nužudys priešininką, nešantį jūsų vėliavą ir palies nukritusią vėliavą, po ko jūsų vėliava akimirksniu grįš į savo vietą bazėje. Tik tada jūs galėsite užgrobti vėliavą ir uždirbti tašką komandai. Pasibaigus laikui laimės ta komanda, kuri bus surinkusi daugiau taškų.

Tad žaidimo esmę galima išsakyti trim sakiniais: Ginti savo vėliavą. Pačiupti priešo vėliavą. Grįžti į savo bazę.

Žaidimas ypatingas tuo, kad komandoje esantys žaidėjai galbūt net nematė vienas kito kalba skirtingomis kalbomis, tačiau padeda vienas kitam siekti tą patį tikslą. Nesuderinti veiksmai arba tiesiog visų pasitaikančių priešininkų žudymas (fraginimas) neduos norimo rezultato – fragai jums nieko neduos – jūs galite surinkti 100 fragų, tačiau tuo neuždirbsite komandai nė vieno taško.

CTF žaidimas yra įdomus ir azartiškas. Skirtingai negu *deathmace*, čia sėkmę lemia blaivus mąstymas ir bendros kalbos suradimas su komandos nariais, o ne individualus meistriškumas. Kiekvienas CTF mačas yra ypatingesnis nei *deathmacas*. Priklausomai nuo to, su kokiais žmonėmis žaisite, prieš kokius žmones žaisite ir kokiame žemėlapyje, jums teks susidurti su nepakartojamomis situacijomis ir problemomis.

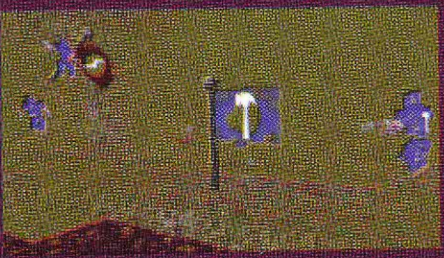
Norint žaisti CTF, turite turėti pilną QUAKE2 versiją. Taip pat turite turėti naujausią QUAKE2 versiją (3.14) ir CTF versiją (1.02), kurias galėsite parsisiųsti per "Internetą" iš straipsnio pabaigoje nurodytos QUAKE Pasaulis "Interneto" svetainės.

Kaip pradėti žaidimą

Prisijunkite prie "Interneto", paleiskite CTF, konsolėje (nusileidžia paspaudus ~ klavišą) surinkite komanda CONNECT STEPONAS.IS.LT. Maždaug po pusės minutės ar minutės jūs atsidursite CTF serveryje.

Pirmiausia turite pasirinkti komandą. Ekrano viduryje pamatysite lentelę, kurioje bus galima pasirinkti raudonų ar mėlynų komandą ar tiesiog žiūrovo rolę (tada jūs nežaisite, o skraidysite kur panorėję). Jeigu nuspręndėte paskraidyti, prisijungti prie kokios nors komandos galėsite konsolėje davę komandą *team red* arba *team blue*). Logiška būtų pasirinkti tą komandą, kurioje yra mažiau žaidėjų (arba kuri pralaimi).

Žaidimą pradėsite atsiradę savo bazėje. Jeigu jus nužudys, "prisikelsite" (paspaudę šaudymo klavišą) ne bazėje, o kur kitur. Bandykite nepamiršti kokioje komandoje žaidžiate – ekrano dešinėje pusėje pamatysite 2 kvadratėlius (vieną raudoną, o kitą – mėlyną). Vienas kvadratėlis priklausys



jūsų komandai. Kvadratėliai atlieka svarbias funkcijas – jie rodo kur yra vėliavos. Jeigu vėliava stovi bazėje, kvadratėlyje degs CTF ženkliukas, jei vėliavos bazėje nebus (ji bus pačiupta) – kvadratėlis bus tuščias. Jeigu vėliava bus kur nors numesta (žaidėjas, nešęs vėliavą buvo nužudytas, tačiau vėliavos dar niekas nepakėlė), kvadratėlis bus pilkos spalvos. Pagal tai jūs turėtumėte atitinkamai elgtis.

Bendriausi patarimai

Sugebėkite kovoti

Stenkitės nemirti. Kuo ilgiau būsite gyvas ir kovingas, tuo daugiau galėsite padėti komandai. Apsirūpinkite šarvais, *energy shield*, *tech–up'ais*, žodžiu – visais dalykais, kurie padės jums išsaugoti savo kailį. Neverta pulti į ataką nepasirengus – geriau tam pasiruošęs priešas jus nudės, ir jūs gaišite laiką, kol pasieksite norimą vietą ir vėl bandysite. Tą laiką kurį sugaišite judėdami, jūs nė kiek nepadėsite komandai – jūsų tiesiog "nebus".

Apsirūpinkite tinkamais ginklais. Skirtingiems tikslams siekti reikia skirtingų ginklų – galvokite, ko jums reikia. Nepamirškite ir pakankamai apsirūpinti šaudmenimis. Tačiau nereikėtų perlenkti lazdos – paprastai jums pakaks poros ginklų ir šiek tiek šaudmenų. Negaiškite laiko imdami "dar" ir tą *railgun*, kuriuo galbūt taip ir nepasinaudosite, nelaukite ir papildomų 10 raketų, jeigu jums jų tikrai nereikia – galbūt jūs mirsite apsikarstęs amunicija, o tuo metu jūsų komandos draugas bėgios su blasteriu.

Gerai orientuokitės žemėlapyje

Jūs turėtumėte labai gerai žinoti žemėlapį ne vien tik, kad surastumėte savo ar priešo bazę, bet ir sugebėti

greitai surasti reikalingus ginklus, šaudmenis ir kitus naudingus dalykus. "Prisikėlę" iš numirusių jūs turėsite žaibiškai apsispręsti kur bėgti ir ką imti — ir tai galėsite padaryti tik žinodami žemėlapį. Žemėlapių nėra daug — tik penki, ir su jais susipažinti galite nežaisdami CTF — pasileiskite savo kompiuteryje CTF žemėlapį ir tyrinėkite kiek tik telpa.

Taktikos pagrindai

Apie taktiką galima daug kalbėti, tad čia supažindinsime tik su pagrindiniais dalykais. Visada galvokite ką darote — CTF logika neprasilenkia su gyvenimiškąja.



Taktikos prasme — sugebėti pasiekti kiekybinį/kokybinį pranašumą reikiamoje vietoje ir reikiamu laiku (ar tai neprimena kažko labai girdėto ?). Tik tiek:) Kiekviena komanda to gali siekti skirtingai, tačiau esmė lieka ta pati.

Taktiką galima suskirstyti į dvi dalis — į savo bazes gynimą ir priešo bazės puolimą. Gynybai reiktų skirti daugiau dėmesio nei puolimui. Kaip susitarti kam gintis, o kam pulti? QUAKE2 galima perduoti savo komandos nariams, bet apie tai — vėliau.

Gynyba

Bazė visada turi būti ginama. Gynyba — tai silpniausia nepatyrusios komandos vieta. Patyrę žaidėjai žino, kad gynybai reikia skirti daugiau dėmesio nei puolimui. Jūs turite apginti savo vėliavą, kol jūsų komandos narys partemps priešininko vėliavą į savo bazę — kitaip jo (ir visos komandos) pastangos bus tuščios tol, kol jūs neatgausite savo vėliavos (o atgauti paprastai yra kur kas sunkiau nei apsiginti!) — kitaip negalėsite užgrobti priešo vėliavos.

Vienas gynyboje — ne karys (jį tiesiog nufragins arba pabėgs nuo jo). Mažiausias logiškas gynėjų skaičius yra 2, tačiau 3 ar net 4 gynėjai bus naudingesni komandai nei 3 ar 4 puolėjai.

Gynėjams nereiktų susispiesti vienoje vietoje. Vienas ar du žaidėjai gali būti greta vėliavos, kiti du — slankioti aplinkui atokiau, tačiau neišleisdami bazės (ir vienas kito) iš akių. Efektyviausia gynyba paprastai yra organizuojama dviem žiedais — vienas yra šalia vėliavos, kitas atokiau (vadinamojo perimetro gynyba, arba centras). Artėjančius priešininkus pirmiausia pamato perimetro gynyba, kuri įspėja tolimesnius gynėjus, ir stengiasi padaryti kuo daugiau žalos prabėgantiems priešininkams. Jeigu perimetro gynėjai nebuvo rimtai sužaloti kontakto metu, jie gali vytis užpuolėjus, besiskverbiančius gilyn į bazę. Tačiau jeigu žala buvo didelė, tada vertėtų pasirankioti sveikatos ar šarvu, ir tik tada bandyti užbėgti besitraukiančiam, vėliavą nešančiam, priešininkui už akių, kuris bus jau gerokai aplamdytais šonais. Kita, kiek mažiau svarbi perimetro gynėjų užduotis — tai pasitikti ir apginti grįžantį į bazę komandos narį, tempianti priešo vėliavą. Kai perimetro gynėjai gali tikėtis, jog jų vėliavnešys jau nebetoli, jiems reikėtų palikti savo pozicijas ir bėgti pasitikti.

Gynėjų sėkmė priklauso nuo jų sugebėjimo sukoncentruoti ugnį į vieną priešininką — kol priešininkas sugebės paleisti vieną šuvį, į jį bus paleisti du ar trys šūviai. Man yra dažnai tekę sutikti darnią 3—4 žaidėjų gynybą, kurios tiesiog neįmanoma vienam praeiti (o atakuojama dažniau pavieniui). Jeigu gynėjai ginsis vienas prieš vieną, tai bus tiesiog *deathmaco* situacija, ir čia jau nulems individualus meistriškumas (vadinasi, priešininkas gali turėti persvarą).

Puolimas

Suprantama, tam, kad komanda uždirbtų tašką, kažkas turės užgrobti priešininko vėliavą ir partempti į bazę. Paprastai tai turėtų atlikti patyręs (*deathmace*) žaidėjas, sugebantis mikliai naudotis kabliu (kablys, *grapple*, — tai specialus CTF instrumentas, jūs jį visada turite, kaip ginklą), judėdamas šaudyti ir gerai pažįstantis žemėlapį. Jeigu priešišinkų gynyba nėra "kietai" suorganizuota, paprastai puolimai pavieniui bus efektyviausi (vienas nepavyks, kitas nepavyks, bet galbūt iš trečio karto išdegs pačiupti vėliavą ir išbėgti iš priešo bazės).

Jeigu priešininkai "su meile ir išmanymu" suorganizavo gynybą, pavienės puolimo pastangos vargiai atneš laukiamą rezultatą. Tuo atveju reikėtų bandyti susiorganizuoti ir pulti dviese ar trise vienu metu. Vienam jūsų komandos draugui pačiupus vėliavą jūsų vaidmuo akimirksniu pasikeis. Iki tol bandėte žūt būt pačiupti vėliavą, šaudydamas į viską kas juda ir yra kitos spalvos nei jūsų, tačiau dabar jūsų tikslas vienas — turėsite apsaugoti savo komandos draugą, pačiupusį vėliavą. Priešiškų gynėjų veiksmai taip pat akimirksniu pasikeis — iki vėliavos pačiupimo jie šaudė į ką pakliuvo, o dabar jie nebekreips į jus didesnio dėmesio, ir puls vytis vėliavos nešėją.

Jeigu galite ir sugebate *nufraginti* priešininkus — gerai, jei neturite rimto ginklo, tada tiesiog kūnu užstokite ugnį. Jei nors sekundei sulaikysite priešininkus, vėliavnešio šansai pasprukti labai padidės, ir jūsų misija bus atlikta. Na, o jeigu vėliavą pačiupote jūs — bandykite kuo greičiau pabėgti. Jeigu galite šaudyti bėgdamas — puiku, jei dėl to nukentės jūsų greitis — tiesiog bėkite ir nešaudykite. Jokiu būdu neįsivelkite į dvikovą (kad ir kaip tai viliojančiai galėtų atrodyti) ir nepulkite šaudyti į kokį nors silpną priešininką, šaudantį į jus iš vargano blasterio ir "prašyte prašančio mirties".

Kol vėliava yra tempiama į savo bazę, komanda turi vieną tikslą: apsaugoti ir palydėti vėliavnešį (bazes ginti reikia visada, šis tikslas nesikeičia). Kad ir ką darytumėte, pamatę vėliavnešį, meskite visus reikalus ir lydėkite jį.

Vėliavnešiui pasiekus bazę jūsų vėliava arba stovės vietoje, arba ne. Jeigu ne — tada jūsų komandos nariams teks ją atkovoti. Vėliavnešiui patartina pasislėpti ir tiesiog laukti. Pageidautina, kad šalia vėliavnešio būtų vienas ar du komandos draugai, pasiruošę padėti atremti priešišinkų bandymus atkovoti savo vėliavą. Ir tuo pačiu metu jūs neturite palikti neapsaugotos bazės (jeigu slepiamasi ne bazėje!). Jeigu bazė bus neapginta, joje greičiausiai įsikurs priešininkų narys. Kai tik komandos draugai nufragins priešininkų vėliavnešį, jūsų vėliava ta pačią akimirką atsiras bazėje. Na, ir ją tą pačią akimirką pačiups jau laukiantis priešininkas, ir viskas prasidės iš naujo. Nieko nėra apmaudesnio kaip iš dešimto bandymo atgauti vėliavą, ir tik tam, kad ji kitą akimirką vėl būtų prarasta.

Atrodo, kad bus ką veikti ... ar ne per daug reikalaujama? Visai ne. CTF galima žaisti ir tik miglotai įsivaizduojant situaciją, ir žaidžiant klane (specialioje komandoje), kurioje kiekvienas narys labai tiksliai žino savo vaidmenį ir ką kokiu atveju turi daryti. CTF — labai greitas žaidimas, kuriam reikia kuo efektyviau paskirstyti turimus resursus (žmones), kad ir kiek jų būtų. Ko trūksta visada — tai laiko. Gerame mače galima pradėti tiesiog fiziškai jausti laiką — kiekvieną akimirką jūs įvertinate tai, ką galite daryti, ko neapsimoka, ką suspėsite, o ko ne. Tai ypač jaučiama bėgant nuo priešo su jo vėliavą ar jį vejantis:)

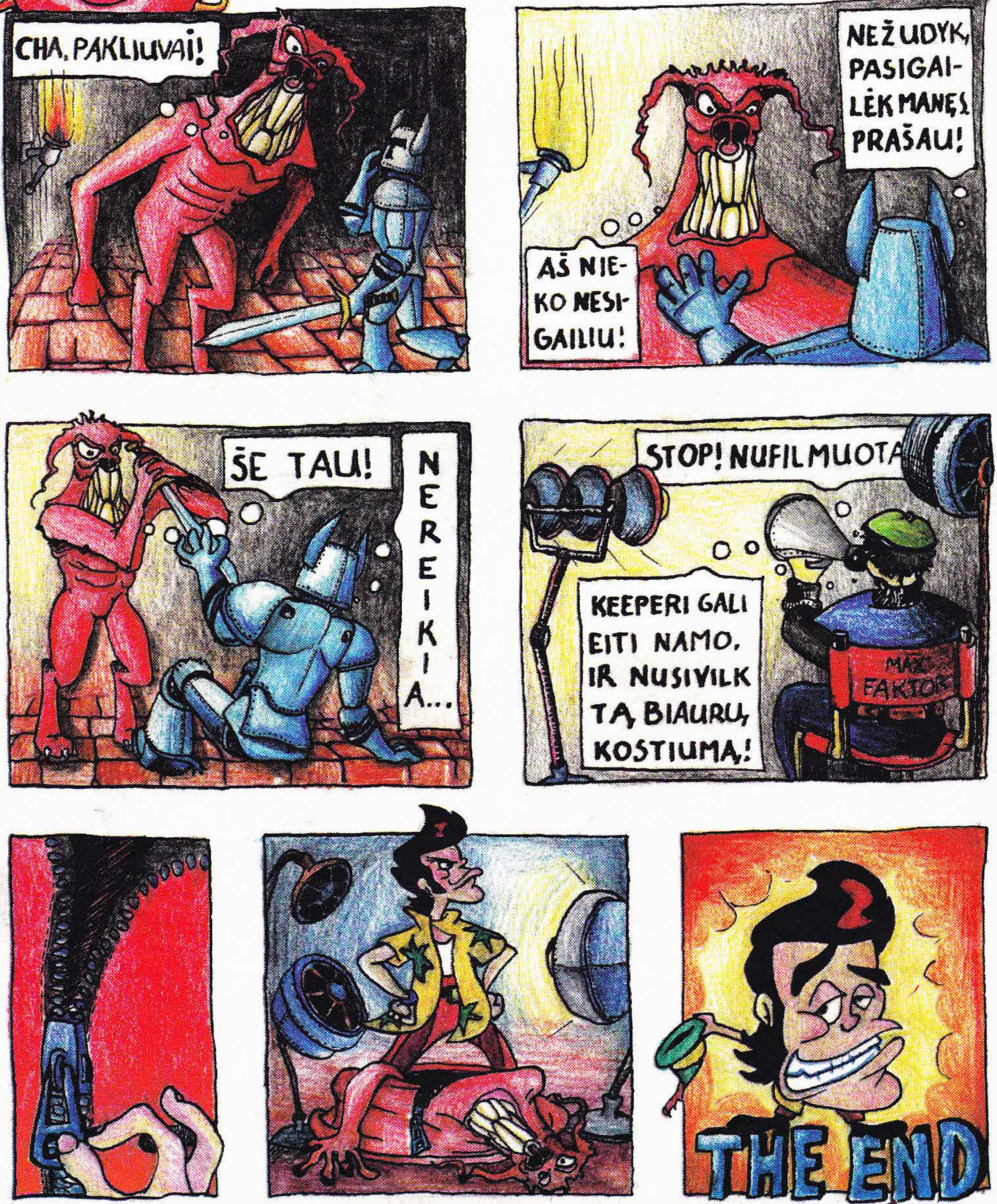
Scratchy

(tęsinys kitame numeryje)



DUNGEON KEEPER TIESA

Darius Birutis (Vilnius)



MIGHT AND MAGIC 6: THE MANDATE OF HEAVEN

New World Computing

RPG



Apie RPG žanro atgimimą paskutiniu metu kalbama ypač daug. Praktiškai kiekviena mažiau ar daugiau kompiuterinių žaidimų pasaulyje žinoma kompanija į savo kuriamų žaidimų sąrašą skuba įtraukti bent vieną CRPG. Ką tik merdėjęs RPG žanras atrodytų stebuklingai atgimė ir jau pasigirsta kalbos, kad 1998 metai taps RPG metais. Ar visais šiais pranašavimais ir leidėjų pažadais galima tikėti ateitis parodys, o pirmasis ir taip ilgai lauktas šių metų RPG žanro žaidimas pagaliau pasirodė ir dabar jau tvirtai galima pasakyti, — pateisino mūsų lūkesčius.

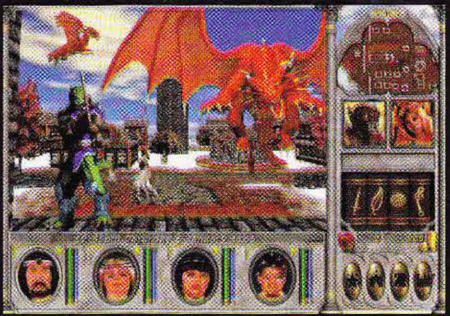
MIGHT AND MAGIC žaidimų serija jau tapo kompiuterinių RPG klasika ir nemažai prisidėjo prie šio žanro formavimosi. Visų ankstesniųjų MIGHT AND MAGIC dalių veiksmo vieta — gigantiški žaidimo pasauliai, pripildyti egzotiškiausių vietovių, galybės priešų, bei magiškų daiktų ir burtų. Nežiūrint gana didelio šios serijos populiarumo, dėl neaiškių priežasčių paskutiniuosius kelis metus jos gerbėjai veltui laukė tęsinio. "Internete" sklandė gandai, kad kompanija "New World Computing" nebetęs šios serijos, nes tradiciniai RPG prarado savo populiarumą. Bet gandai taip ir liko gandais, o "New World Computing" išleido MIGHT AND MAGIC 6: MANDATE OF HEAVEN — įrodydama, kad tradicinis RPG gali būti ir fantastiškai įtraukiantis, ir tuo pat metu atitikti visus šiuolaikinams kompiuteriniams žaidimams keliamus reikalavimus.

Žaidimo veiksmo vieta — Enrotho pasaulis — pažįstama visiems strateginio žaidimo HEROES OF MIGHT AND MAGIC gerbėjams.

Gerasis karalius Rolandas, praeityje nugalėjęs savo blogąjį brolį Archibaldą, pradingsta, o jo suvienytą šalį užtvindo pabaisų ordos.

Karaliui pradingus, šalies valdovu lieka mažasis princas Nicolajus. Jūsų vadovaujamai keturių herojų grupei tenka nelengva užduotis užsitarnauti karalystės lordų palankumą, susitikti su atsiskyrėliu visažiniu orakulu ir išsiaiškinti paslaptingąjį Rolando dingimą.

Žinoma, kelią jums teks skintis pro nesuskaičiuojamų priešų legionus. Sveiki atvykę į svetinguosius viduramžius!..



Kaip ir ankstesnėse serijos dalyse, MIGHT AND MAGIC 6 jūs valdote herojų komandą ir viską matote tarytum jų akimis. Skirtingai nei ankstesnėse MM6 dalyse, visi jūsų herojai — žmonės, ir rinktis galite tik iš šešių klasių. Yra pagrindinės trys klasės: riteriai, magai ir klierikai. Likusios trys herojų klasės — paladinai, lankininkai ir druidai — sudarytos tarpusavy kombinuojant pagrindines klases (pvz.: paladinas — riteris/klierikas, lankininkas — riteris/magas, druidas — magas/klierikas). Taip pat negalėsite kitaip nei kituose panašaus tipo žaidimuose, sukurti herojaus galinčio įsisavinti visus žaidime esančius sugebėjimus (visų amaatų). Kiekviena herojų klasė turi tam tikrą skaičių sugebėjimų, kuriuos ji gali išmokti. Kitaip tariant, nesitikėkite, kad jūsų herojų komanda bus sudaryta vien tik iš magijoje pasikausčiusių antžmogių.

Labai įdomi herojų vystymosi sistema. Nugalėdami monstrus ir vykdydami įvairiausias užduotis herojai gauna patyrimo taškus. Surinkę pakankamai taškų, bei suradę "trenerį", už atitinkamą pinigų sumą galite kelti savo herojų lygį.



Kiekvieną kartą pakėlę herojaus lygį, gaunate kelis taškus, kuriuos galima panaudoti vystant įvairiausius įgūdžius. Pakankamai išvysčius kokį nors sugebėjimą ir suradus mokytoją, galima tapti ekspertu, o vėliau ir to įgūdžio meistru. Kadangi užduočių ir monstrų žaidime netrūksta, jūs turėsite pakankamai galimybių vystyti ir visapusiškai tobulinti savo herojų.

Be to, įvykdę Lordų duodamas specialias užduotis galėsite kelti net savo herojų klasę.



Pavyzdžiui, paladinas (Paladin) pasikelia iki čempiono (Champion), o vėliau iki herojaus (Hero). Tai labai patogi sistema, nes jūs pastoviai galite stiprinti savo herojų ir net į žaidimo pabaigą lygiai kyla pakankamai dažnai.

Skirtingai, nei ankstesnėse serijos dalyse MM6 bet kuriuo metu žaidėjas gali rinktis ar žaisti realiame laike, ar ėjimais (*turn-based*). Ir (nors keista) ši sistema visiškai pasiteisina. Kaip ir daugelyje kitų CRPG, MM6 didesnę žaidimo dalį užima kovos. Iš kitų žaidimų tarpo MM6 išsiskiria kovų dydžiu. Nieko keista, jei jūsų kuklus būrelis susiduria su ištisa armija kraujo ištroškusių galvažūdžių arba ugnimi besispjaudančių drakonų. Manau, ne vieną geimerį ištiko lengvas šokas pirmąkart išvydus tokį reginį.

Ką gi, pats laikas pakalbėti apie žaidimo grafiką. Be ilgų išvedžiojimų galima tvirtinti, kad MM6 grafika

Konkursas Nr.1

Konkursas Nr.2

Konkursas Nr.3

Konkursas Nr.4

Konkursas Nr.5

geriausia iš visų iki šiol buvusių 3D pirmojo asmens RP žaidimų.

Nežiūrint to, kad žaidimas nepalaiko 3D greitintuvų, grafika čia labai aiški, spalvinga ir palieka tikrai gilų įspūdį.

MM6 naudoja du skirtingus grafikinius variklius. Vieną — požemiams, o kitą vietovėms, esančioms po atviru dangumi.

Visi antraeiliai personažai, priešai bei daiktai vaizduojami nadojant plokščius 2D spraitus. Tačiau tie spraitai labai detalūs ir atrodo daug geriau nei daugelyje dabartinių žaidimų naudojama 3D poligoninė grafika.



Nors Enrotho pasaulis labai didelis (žaidimui užbaigti reikia virš 100 valandų) kiekvienas miestas ir požemis buvo kuriami individualiai.

Žaidime yra 9 magijos rūšys. Pačias stipriausias — Šviesos ir Tamsos, jūsų magai galės išmokti tik įpusėjus žaidimą. Galybė įvairiausių burtų (tiksliau 99) padės jūsų herojams nugalėti net ir stipriausius priešininkus.

MM6 galų gale pasirodė automatinė užrašų knygutė į kurią automatiškai užrašomos užduotys, magiškų gėrimų receptai ir kt. Taigi dabar geimeriai gali daugiau dėmesio skirti žaidimui, o ne užrašams.

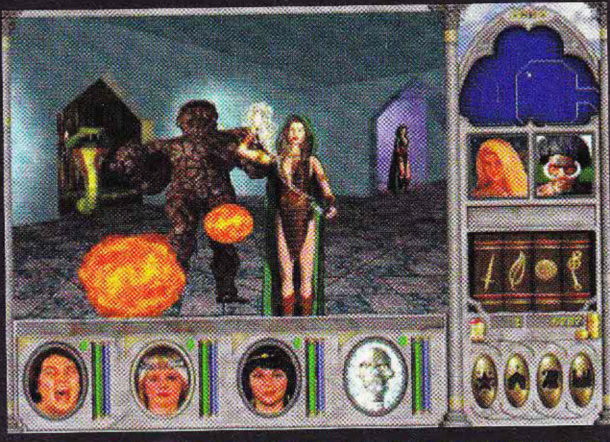
Žaidimo privalumus galima vardinti be galo. Šiais laikais, kai vos ne kas antras pasirodantis žaidimas pilnas įvairiausių neišbaigtumų ir klaidų, MM6 yra stebėtinai stabilus ir išbaigtas produktas.

Nors žaidime yra nežymių trūkumų, jie tikie menki, kad kalbėti apie juos nėra prasmės.

Ir pagaliau pats svarbiausias žaidimo privalumas, kurio dar nepaminėjau — fantastiškas patrauklumas, arba tiksliau žaidimo sugebėjimas ilgam pritraukti žaidėją prie kompiuterio, priversti pamiršti viską pasaulyje. Šią sabvybę geriausiai apibūdina angliškas žodis "playability". Trumpiau, MM6 puikus didelis žaidimas, kurį privalo turėti kiekvienas RPG geimeris.

Na, o jei jūs dar niekada nežaidėte RPG ir svarstote nuo ko pradėti, tai šis žaidimas — puiki galimybė susipažinti su nepakartojamu RPG žaidimų pasauliu.

Loner



THE NEVERHOOD

DreamWorks Interactive

P75, 8 MB RAM, 4x CD-ROM, SVGA, 10 MB HDD, Win'95

Šis "surask ir paspausk" žaidimas toli gražu ne toks kaip visi kiti tokio tipo žaidimai. Jis išsiskiria ir savo garsais, ir grafika, ir pačia idėja. THE NEVERTHOOD – tai "šalis niekada" (taip sąlyginai išvertus iš anglų kalbos skambėtų žaidimo pavadinimas), į kurią panašios dar tikrai nebuvo sukurta nei žaidimuose, nei kine. THE NEVERHOOD – tai puikios vyrukų iš "DreamWorks Interactive" fantazijos vaisius.

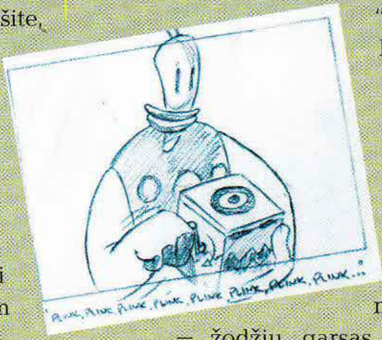
Ir ne tik fantzijos – žaidimo techninis atlikimas irgi neblogas. Visų pirma krinta į akis pagrindinė sudedamoji dalis – plastelinas. Viskas žaidime yra padaryta iš šios medžiagos: uolos, namai, medžiai, obuoliai ir net vanduo. Kas be ko, pagrindinis herojus irgi iš tos pačios medžiagos. Beje, jis "nulipdytas" be galo meistriškai: viskas, pradedant eisena ir baigiant be galo idiotišku veidu liudija jį esant padarytam iš plastilino. Neveltui ir vardas – "Clayman" ("plastelino žmogus"). Vien pažvelgus į jį iškart matosi, kad vietos smegenims jo makaulėje tikrai nėra, bet tai anaiptol neatstumia – protingas plastelinas juk ir būti negalil, argi ne taip? Nors Claymanas bukas kaip kelmas, tačiau jis yra ganėtinai savita asmenybė. Truputėlį pažaidę tikrai priprasite prie jo plastelininės mimikos, jo plastelino kojų slepsėjimo ir įvairiasių užsiėmimų (kai ilgėliau paliksite jį ramybėje). Man labiausiai patinka, kai jis nusiima savo galvą(!) ir surengia savotišką lėlių spektaklį...

Apie žaidimo pasaulį būtų galima pasakyti be galo daug. Galėčiau pradėti pasakoti, kaip įdomiai atrodo videomagnetofonas ar obuolys iš plastelino ir ką Claymanas veikia užvalgęs tokio obuolio, tačiau žodžiai lieka žodžiais. Apsiribosiu keliomis techninėmis smulkmenomis. Žaidimui sukurti prireikė 10 kg įvairių spalvų plastelino; ir iš jo buvo nulipdytas visas NEVERHOOD pasaulis (padarytas iš medžio ir apteptas plastelinu). Po to jis buvo nufilmuotas tarsi paties žaidėjo, vaikštančio po šį "plastelino roju", akimis. Taigi, eidami iš vienos vietos į kitą matysite tikrus vaizdus, realiai egzistuojantį pasaulį, o ne negyvą kompiuterinę grafiką. Tiesa, pats Claymanas ir mįslės yra kompiuteriu animuoti, tačiau kitaip ir būti negali: juk tiek mažai filmuotos medžiagos telpa normaliame kom-

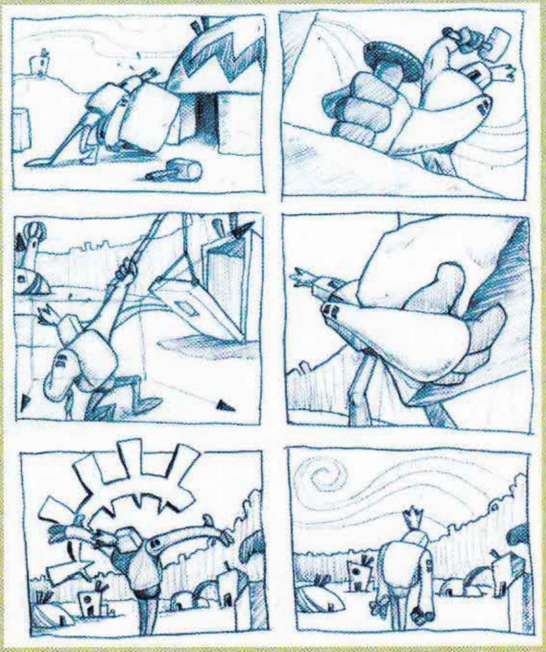
paktiniame diske, jau nekalbant apie visą programą. Be to, taip pagreitinamas pats veiksmas.

Pati idėja, jau neminint medžiagos, irgi ganėtinai originali. Patekę į žaidimo pasaulį atsirandate ekrane, kur ramiai miega Claymanas. Prižadinkite jį, išmuškite duris ir keliaukite į platųjį pasaulį laimės (o teisingiau – prasmės) ieškoti. Visur rasite tamsių plastelino stačiakampių, kurie čia vaizduoja videokasetes. Nuneškite jas prie artimiausio "vidiako" – taip sužinosite šios šalies istoriją, o tuo pačiu ir savo žaidimo tikslą. Pakeliui sutiksi ganėtinaai sunkių ir, kaip ir visa kita, netradiciškų galvosūkių. Patikėkite, ne sutiksite ganėtinai sunkių ir, kaip ir visa kita, netradicnių galvosūkių. Patikėkite ne vieną valandą sugaišite, narpliodami vieną ar kitą mįslę. Tuo pačiu iškart pataraiu: neieškokite žaidimo aprašymų ir neklausinėkite žinančių, kaip įveikti vieną ar kitą žaidimo etapą – prarasite daug malonumo. Juk taip gera po ilgų valandų, praleistų prie monitoriaus, sulaukti išganingos minties, ir pačiam pajudėti toliau. Daug maloniau negu pasiėmus aprašymą peržiūrėti visą žaidimą tarsi filmą. O filmui žiūrėti kompiuterio nereikia – siūlyčiau apie tai pamąstyti...



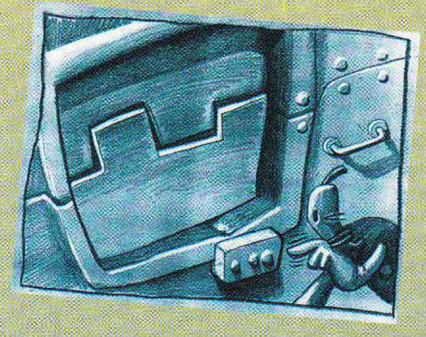


Pavyzdžiui man labiausiai patinka žaidimo garsas – taip įgarsinto žaidimo dar niekada nesu matęs. Kiekvieną kambarį atitinka tam tikra "muzikėlė", kurią atlieka ne vien instrumentai (dažniausiai gitara), bet ir įdainuota žmogaus balsu. Tiesa, gal kiek per drąsiai pasakiau "įdainuota": kartais tai švilpimas ar paprasčiausias murmėjimas kur žodžių prasmės nesuprasi – žodžiu, garsas geras, bet teksto nėra. Garso efektai taip pat nepriekaištingi. Beje, kai prieisite prie radijo, nepatingėkite ir išklausykite visas stotis. Galite rasti visai neblogų garselių...



Dar viena šio žaidimo šauni savybė, kad be galo daug vietos palikta laisvam vaikščiojimui ir tyrinėjimui. Jau vien siena, ant kurios surašyta Neverhood istorija, verta tikrai daug. Ji tęsiasi per kelias dešimtis ekranų. Taigi, jei nenorite vien šaudyti, gaudyti, sprogdinti ir t.t. – šis žaidimas būtinai turi būti jūsų žaidimų kolekcijoje.

Gyriau gyriau šį kūrinį, gal dabar galima ir mažumėlę pakritikuoti. Šio žaidimo grafinis variklis tikrai galėtų būti geresnis. Striginėjantis vaizdas kiekvieną kartą Claymanui pradedant judėti šiek tiek įgrįsta. Taip pat šiek tiek problemų sukelia kartais "pabėganti" pelė, bet ilgiau pažaidus galima priprasti. dėl savo išskirtinumo THE NEVERTHOOD jau tapo žaidimų istorijos dalimi, ir, manau, kiekvienas geimeris turi jį žinoti, kaip ir DOOM'ą bei CIVILIZATION. Taigi, jei dar nesate matęs šio žaidimo, tai dabar pats laikas pamatyti, nes neturėsite ką papasakoti savo vaikams!



Dėmesio!!! Konkursas žurnalo prenumeratoriams.

Jei užsiprenumeravote KIBERZONĄ galite laimėti kelionę į Prahą. Siųskite mums prenumeratos kvitų kopijas ir burtų keliu išrinktas skaitytojas laimės kelionę į Prahą dviems asmenims.

Kvitus galima siųsti iki 06.30

EARTH 2025

(atkelta iš 33 psl.)

žvalgybininkai neapsiriboja tiktai šnipinėjimu: jie gali atlikinėti ir įvairias diversijas priešo teritorijoje.

Galima plėsti įvairią teroristinę veiklą. Kariuomenės įsigyti galima dviem būdais: perkant arba gaminant. Paprastai efektyviau yra pirkti, ypač esant pakankamai stipriai ekonomikai. Gerai išvysčius gamybą savo karinę techniką galima pardavinėti bendrame žaidėjų turguje. Jūs paprašote savo kainos, sumokate mokesčius ir pasiūlymas atsiranda turguje, kur tokie pat, kaip jūs gali jūsų prekę nusipirkti. Kariaujant negalima per daug įsijausti: geriau nepulti per daug silpnų, nes galite susilaukti ekonominių sankcijų, o tai gali stipriai sukrėsti visą jūsų valstybę.

Žaidimo pradžia

Žaidimo pradžia paprasta: jūs užregistruojate savo naują valstybę ir po poros minučių elektroniniu paštu gavę patvirtinimo kodą, galite prisijungti prie žaidimo. Šioje planetoje, nesiaučia visiška anarchija, čia yra kažkas panašaus į Tautų sąjungą, kuri minimaliai prižiūri visas valstybes, neleidžia dideliems skriausti mažųjų, t.y. atlieka minimalią kontrolę. Taigi jūs, kaip naujoką žaidime, ji gins lygiai 100 ėjimų, kol jūsų valstybė neatsistos ant kojų.

Per tuos 100 ėjimų niekas negalės jūsų atakuoti, žinoma jums irgi neleidžia vystyti karinės veiklos. Ėjimai šiame žaidime skaičiuojami gana paprastai, kas 40 minučių yra pridedamas naujas ėjimas, taigi normaliai žaidžiant, reikėtų kiekvieną dieną išskirti šiam žaidimui bent po pusvalandį, visą kitą laiką paskirti strateginiams planams rengti :). Ėjimai išnaudojami irgi gana paprastai: viena operacija – vienas ėjimas. EARTH 2025 nuolat transformuojasi ir yra tobulinamas, kas keletą mėnesių yra paleidžiama vis nauja jo versija, kur yra įvedami įvairūs patobulinimai. Žaidžiant jį reikia turėti bent jau minimalias anglų kalbos žinias ir žinoma "Interneta" :). O šiaip žaidimas yra gana dinamiškas ir įdomus. Įdomumas, mano manymu, yra tas, kad žaidžia "tikri" žmonės, tokie kaip tu ir aš, ir numatyti jų veiksmus yra neįmanoma. Kartais jie pradeda elgtis visiškai nelogiškai.

Šiame žaidime tenka gana dažnai patirti ir pakilimų ir nuopolių. Atėjęs vieną dieną gali rasti tik savo valstybės griuvėsius, nes, matai, ši nepatiko to pasaulio galingajam. Bet protingai valdant galima vėl sugrįžti į prarastas aukštumas. Svarbiausia neįsigyti mirtinų priešų, nes ir be jų ten sunku.

Ilgainiui šitas žaidimas tampa lyg gyvenimo būdu. Paprastai viena partija vyksta 3-4 mėnesius, o prie jos galima prisijungti bet kurią dieną. Taigi bandykite. Gal sugebėsite nušluostyti visiems nosis, pasiekdamas aukščiausią vietą.

EarL

Kitame numeryje skaitykite:

UNREAL
ALLODS
REDLINE RACER
Iš kompanijos "Sierra" istorijos
BALDUR's GATE
LUCIFER
DRAKAN
RPG





TORNADO
8 metai Lietuvos rinkoje
3 metų garantija
TORNADO EXPERT
Kompiuteris Jūsų namams
AIVA SISTEMA
Vilnius, tel.: 62 38 89, 22 79 05, faksas: 22 78 25;
Vilniaus salonas: Goštauto g. 4, tel.: 22 74 84, info@salonas.aiva.lt
Kaune: Maironio g. 26a, tel.: 8 27 22 46 92, office@kaunas.aiva.lt;
Klaipėdoje: Taikos pr. 24a, tel.:8 261 29 57 54, antanas@klaipeda.aiva.lt;
Šiauliuose: Dvaro g. 88, tel.: 8 214 43 93 25, E-mail: goga@siauliai.aiva.lt

